13

LIRE 4.000

APRILE 1992

MANGA
ZINE

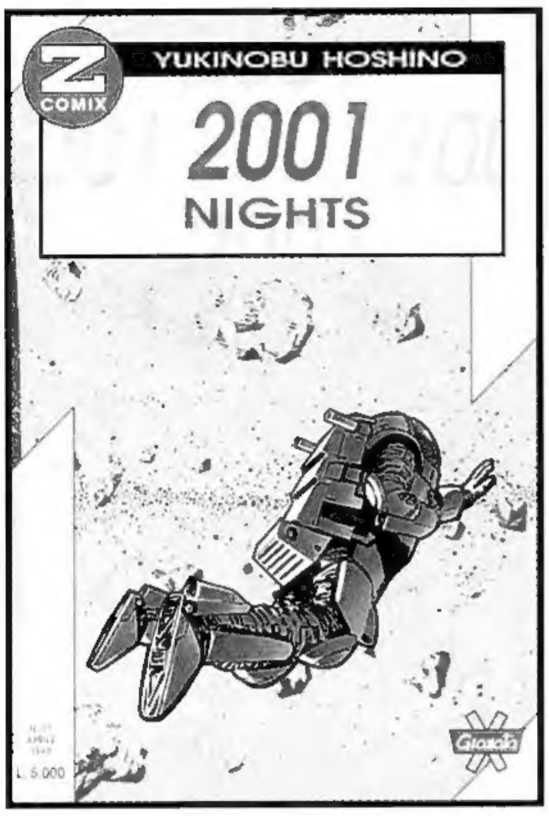
LAMU'
MAI
KAMUI

DOSSIER
LUPIN III

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE, GRUPPO III/70 - n° 4/92.

Granata

Z COMIX


Z COMIX
YUKINOBU HOSHINO
2001
NIGHTS
L. 5.000
Granata

È finalmente in edicola l'undicesimo numero di **Z COMIX** con le fantastiche avventure di **2001 NIGHTS**. 120 pagine, lire 5.000.

Z STAR

Z STAR
N. 5
APRILE 1992
L. 4.000
GO NAGAI
DEVILMAN

GO NAGAI e **DEVILMAN!** Nomi che non necessitano di presentazioni per la più terrificante saga mai concepita. In edicola il n° 5, 80 pagine, lire 4.000.

ZERO

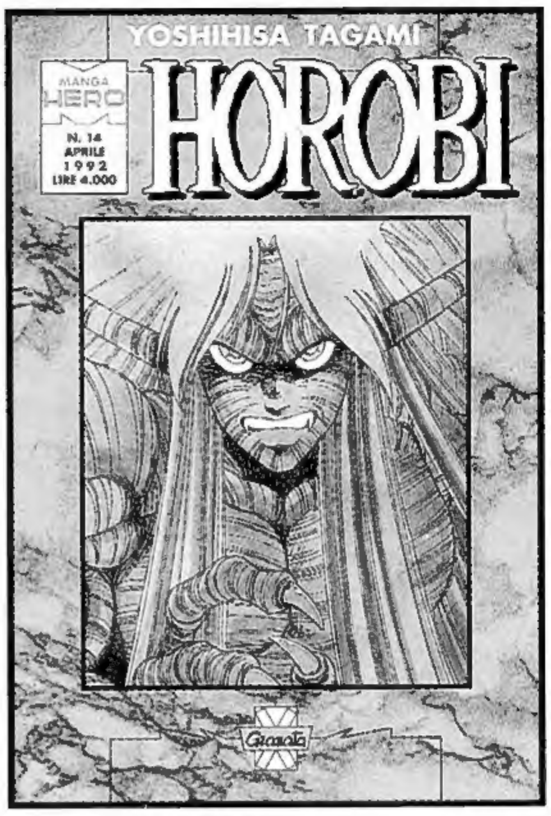
18

18
ZERO
PATLABOR
XENON
SANCTUARY
ZERO NIPPON COMIX
Granata

DOPO PATLABOR E XENON, ECCO... SANCTUARY! L'ULTIMA FATICA DI IKEGAMI SU TESTI DI SHO FUMIMURA. IL TUTTO SU **ZERO,** LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE! 80 PAGINE, 3.500 LIRE.

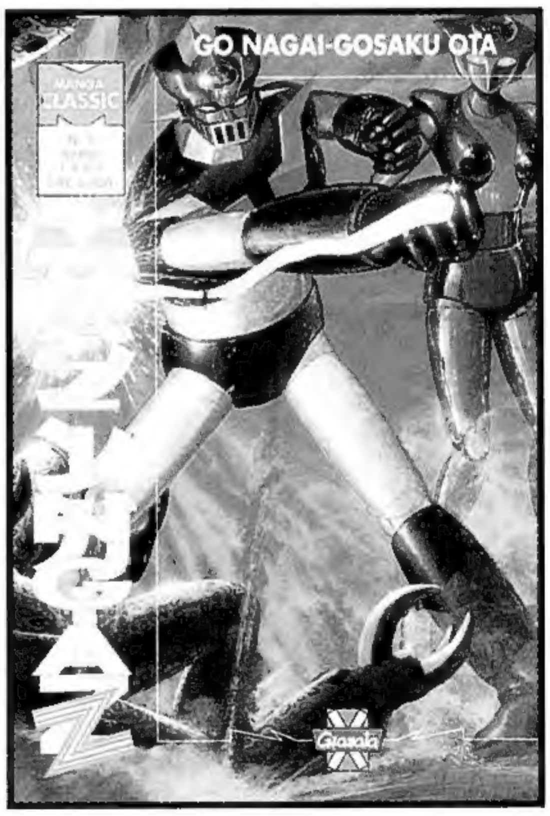
Granata

MANGA HERO


YOSHIHISA TAGAMI
MANGA HERO
N. 14
APRILE 1992
LIRE 4.000
HOROBI
Granata

Continua su **MANGA HERO** numero 14 la saga di **HOROBI**, dove anche i sogni uccidono! L'incubo vi attende! 64 pagine, lire 4.000.

MANGA CLASSIC


GO NAGAI-GOSAKU OTA
MANGA CLASSIC
MAZINGA Z
Granata

È uno dei personaggi più amati di tutti i tempi!... È **MAZINGA Z!** Supervisione di **GO NAGAI**! In edicola il n° 2, 120 pagine, lire 5.000.

MANGAZINE

TREDICI

ANNO II NUMERO 13 APRILE 1992

SOMMARIO

Magazine pag. 4
LAMU' pag. 12
Note: Le parole degli anime pag. 33
MAI pag. 36
Dossier: Lupin III pag. 57
KAMUI pag. 66

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redattore capo: ENRICO FORNAROLI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: FEDERICO BALLARIN, ANDREA BARICORDI, DAMIANO CECCHELIN, CRISTINA D'AURIA, ANDREA DENTUTO, MAURICE ERKOLE, OMAR MARTINI, SABURO e VANNA VINCI.

CREDITS

LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
KAMUI © by Sanpei Shirato and Akame Productions/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Andrea Baricordi. Lettering: Claudia Cangini.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni, Via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., Viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47, 40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.), telefax 051/226895
distribuzione libraria, servizio arretrati e abbonamenti
telefono e telefax 051/370232

Con questo tredicesimo numero, Mangazine entra ufficialmente nel suo secondo anno di vita. Siamo rimasti incerti fino alla fine se far coincidere il primo compleanno della rivista con una sua ormai irrinunciabile ristrutturazione. Poi però, siccome siamo impegnati a far uscire tre nuove testate ("Z Compact" con Ken, "Manga Compact" coi Cavalieri dello Zodiaco, e "Mekkano" con Appleseed e Silent Möbius) abbiamo preferito far slittare il rinnovamento a dopo l'estate. Così, per vedere la nuova formula di ***Mangazine****, con 128 pagine, con inediti porfolio a colori, con Ranma 1/2, con le nuove storie di Lamù e Patlabor e con la conclusione di Mai, dovrete aspettare fino a settembre.*

Intanto, però, di manga da leggere ve ne daremo comunque tanti (e davvero bellissimi), ivi compresi un paio di extra con Outlanders e Venus Wars. Il fatto è che a noi, più delle chiacchiere, interessano i fatti.

Luigi Bernardi

POSTA

CERCO/OFFRO

Vendo a L. 20.000 + 5.000 per spese postali gli album completi e nuovissimi di Heidi, Remì, Daitarn III, Daltanius, Danguard, Love me Licia, Teneramente Licia, Jeeg robot, Peter Pan e Jem *con tanto di poster. Occasione da non perdere. Scrivere a:*

Rosa Mercurio, via V. Emanuele 32, 81031 Aversa (Ce).

Ho 13 anni e cerco e vendo disegni, poster, audiocassette, fotografie, eccetera sui Saint Seiya, e, inoltre, cerco tanti amici amanti di questo cartone, dai 2 ai 2377 anni.

Veronica Dell'Acqua, via Agadir 8/a, 20097 San Donato Milanese (Mi).

Drogati di fumetti, BD, manga, comics, cercano loro simili zona Cesena & dintorni, per combinare qualcosa. Telefonare:

0547/325030 Gianni ore ufficio.

"Dylan Dog" dall'1 al 60 vendo in blocco (speciali compresi) e/o "Uomo Ragno" Star Comics dall'1 al 52. Tutti

Incredibile!!

Ho appena finito di leggere il dossier sulla Toei contenuto in **Mangazine** 8: un mito che si disgrega davanti ai miei occhi. Mi riferisco ovviamente al fatto che la Toei affidi a ditte subappaltatrici coreane, filippine, eccetera, il disegno e l'animazione delle proprie serie animate. Non ci avrei mai creduto se non lo avessi letto su una rivista seria come la Vostra. Vorrei avere delle delucidazioni in proposito: le ditte subappaltatrici ricevono i bozzetti e la sceneggiatura dai giapponesi e poi realizzano l'animazione o fanno il tutto in modo autonomo e indipendente? Gli OAV derivanti direttamente dai manga sono anch'essi realizzati in questi paesi sudasiatici? I manga subiranno la stessa sorte? Mi auguro di no! Spero che riprenderete al più presto l'argomento e che lo approfondirete. Vorrei inoltre farVi i complimenti per le vostre riviste; un bravo speciale va ad Andrea Baricordi e a tutte le fantastiche persone che si occupano delle traduzioni e del 'montaggio' delle tavole: un lavoro complesso ma svolto sempre molto bene. Ancora un paio di domande telegrafiche: 1) che differenza c'è tra robot, mobile suit, mech? 2) esiste il fumetto di *Fushigi no Umi no Nadia* e, se la risposta è affermativa, avete intenzione di pubblicarlo su una delle vostre riviste in futuro? Vi ringrazio in anticipo per le risposte che mi potrete fornire. Continuate così!!

Diego Bertolino, Torino

Caro Diego, allora... vediamo di rispondere esaurientemente alle tue domande (purtroppo non c'è mai spazio per rispondere a tutti, perciò alcune risposte possono valere anche per altre/i amici che ci hanno scritto). Il mito della Toei era anche nostro e ci siamo rimasti male non meno di te. La situazione è questa: in Giappone il volume della produzione di opere animate è aumentato vertiginosamente. Più di 40 serie in animazione, trasmesse settimanalmente, affollano l'etere nipponico; inoltre circa 400 OAV entrano sul mercato ogni anno. Con tanto prodotto in circolazione, le vendite diminuiscono perché l'interesse è più distribuito e troppa merce finisce per saturare le aspettative. Cercare di abbassare i costi di produzione per aumentare i profitti è l'obiettivo di ogni azienda, anche della Toei. Quest'ultima confeziona una serie televisiva in circa tre mesi e consegna la pellicola da una settimana a poche ore prima della sua emissione. Perciò parte del lavoro di disegno fino alla rifinitura è affidato a studi esteri: Filippine e Corea (ovvero mano d'opera a poco prezzo). Il fatto di utilizzare troupe straniere è poco pubblicizzato anche in Giappone, per questioni di prestigio. Possiamo consolarci pensando che anche la Walt Disney, a cominciare dalla Sirenetta, *sta adottando le tecniche d'animazione giapponesi. Comunque non pensare che tutto venga fatto in Corea; la parte fondamentale, quella creativa, è realizzata in Giappone (la cupola di S.Pietro è attribuita a Michelangelo, non ai muratori). I manga non sono ancora disegnati in Corea ma, in un certo senso, subiscono la stessa sorte di appiattimento rendendosi più commerciali. Infatti, come è noto, l'autore famoso si 'limita' a scrivere la sceneggiatura e a disegnare i personaggi (talvolta solo il volto!). Tutto il resto è dato in mano agli assistenti, che inchiostrano le campiture nere, applicano i retini e gli danno i vari effetti, eseguono i tratteggi, i balloon e le linee cinetiche. Questo rende tutto meno poetico, ma il risultato è quello che tutti conosciamo e apprezziamo. Ancora qualche risposta telegrafica: 1) Un robot è Goldrake o Mazinga, un mobile suit è Gundam o un Labor (Patlabor), fai un po' tu il confronto. 2) La serie di* Nadia *è stata realizzata da una 'sceneggiatura scritta', non è quindi tratta da un manga.*

Salve a tutti. Ho aspettato un anno e mezzo prima di scrivere alla Granata Press, non tanto per mancanza di idee, ma semplicemente perché volevo vedere che tipo di persone avrebbero scritto, quali sarebbero stati gli argomenti di scambio e soprattutto quale materiale sarebbe girato di più. Con molta delusione in un anno e mezzo, su **Zero** e **Mangazine** non si è visto altro che monotone (non per la redazione) lettere di ringraziamento oppure domande su serie animate che fanno intuire subito lo scarso repertorio animato di chi scrive. Non giudicatemi male, ma sono stato preso in giro per dieci anni per via dell'amore che ho verso i cartoni giapponesi senza mai trovare qualcuno che mi capisse (a parte mia madre) e quindi ora non sopporto questa moda dell'animazione giapponese che, come tutte le mode, scatena un falso amore anche in persone assolutamente estranee sia per motivi finanziari (vedi tutte le rivistucole uscite da un anno a questa parte) che per motivi di immagine: due o tre anni fa quando invitavo i miei amici a casa e vedevano che mi registravo i cartoni dalla televisione ridevano e mi prendevano in giro, oggi però vengono a chiedermi le cassette per fare i grandi con i loro amici. Quel che voglio dire è che bisogna sempre avere il coraggio delle proprie azioni, e non fingere per fare bella figura. Ho dovuto aspettare dieci anni per andare in libreria a vedere la prima fanzine fotocopiata di "Yamato" e stranamente da quel momento le città traboccano di riviste e fan dei cartoni giapponesi; non so se sia bene o male, spero solo che non finisca subito, come succede a tutte le mode. [...] Pur avendo visto tutte le serie giunte in Italia, ne ho potuto salvare su nastro solo una piccola parte e sono quindi alla disperata ricerca di qualcuno che abbia serie televisive, che però non sia un mercante o un approfittatore che vende una puntata a peso d'oro. Ah, dimenticavo; ultimamente, comprando il numero 4 di **Mangazine** vecchia versione che cercavo da mesi, ho avuto il piacere di leggere la lettera, che ha apprezzato molto anche mia madre, di Massimo Novelli, un trentaduenne fissato di cartoni animati che ha il coraggio di dirlo. Bravo. Se vuoi scrivimi, sei l'unico adulto oltre mia madre che ho visto amare i cartoni. Vi risaluto per la seconda volta con due desideri: il primo è quello di trovare la serie di *Kamui* per mia madre, il secondo è quello che Cupido colpisca con la sua freccia Franca prima che Giuseppe diventi pazzo.

Emiliano Maiello, Posta Maccare, 00057 Roma

Non ci sembra giusto... Perché criticare le lettere di appassionati che scrivono per dare finalmente sfogo alla loro passione per il Made in Japan? Ti assicuriamo che sono moltissimi coloro le cui missive corrispondono a un agognato sospiro di sollievo. Molti raccontano come agli albori non conoscessero veramente il mondo degli anime e dei manga. Tutti potevano fruire solo di ciò che 'passava il convento', comprese le censure e le siglette stupide. Ritieniti fortunato se gli amici che prima ti deridevano ora ti cercano, perché sono legioni i nostri lettori che tutt'ora subiscono canzonature. Ritieniti fortunato ad avere una madre che non ti ostacola, perché per molti altri i genitori sono stati i primi a 'rompere'. Le domande stupide non ci fanno ride-

POSTA

originali. Telefonare: ***030/1310828 (mattina) a Marco.***

Chi ama come me i manga e tutto ciò che riguarda l'animazione scriva (la risposta è assicurata) a:
Caterina Polli, via S. G. Bosco 23/7, 17021 Alassio (Sv).

E' sorto il L.A.I.: Lamù Associazione Italiana. Per informazioni scrivere allegando il francobollo a:
Mario Vescovi, via B.B. Spagnoli 61, 00144 Roma (Rm).

Vendo colonne sonore originali registrate da CD: Lamù, Maison Ikkoku, Ranma 1/2, Orange Road, Cavalieri dello Zodiaco, Ken e *altre ancora.*
Christian Rainer, via F.lli Bronzetti 24, 20129 Milano.

Sono un modellista disperato! Cerco disegni della nave di Capitan Harlock, l'Arcadia, per realizzarne modelli in scala.
Fabrizio Gandino, via F.lli Carando 62, 12042 Bra (Cn).

POSTA

Cerco disperatamente l'OAV High school invasion - Terrore dallo spazio, corredato di opuscolo, edito da Logica 2000. Pago per l'originale £. 50.000, altrimenti acquisto almeno duplicazione.
Nicola Galdo, via Papa Giovanni XXIII 40, 84012 Angri (Sa). Tel. 081/949757.

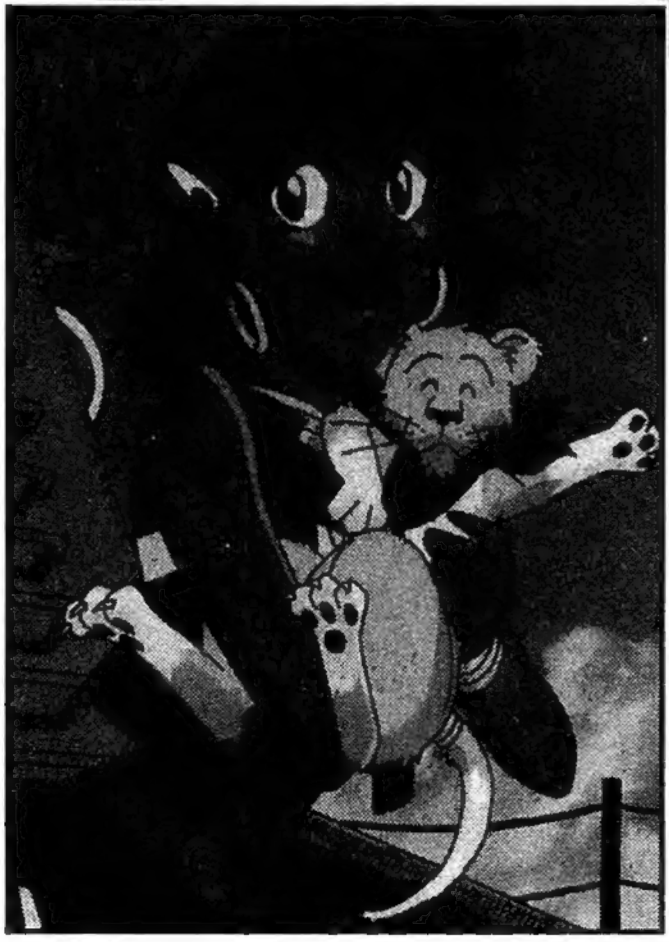
Desidero corrispondere con ragazze/i di tutte le età per scambio di corrispondenza, materiale sui cartoni, ecc. I miei cartoni preferiti sono: I Cavalieri dello Zodiaco e Robotech. *Scrivetemi, la risposta è assicurata.*
Patrizia Sbarra, via Sorrisole 80, 21100 Varese.

Mi piacerebbe che qualche lettore appassionato di manga e soprattutto di Ken mi scrivesse per farmi conoscere tutto quello che c'è da sapere sui manga, per scambiarci qualche idea e magari per fondare un Club Kenshiro!
Angela Gatto, via Gelso 51, 84100 Salerno.

re, anzi ci stimolano; significa che c'è ancora molto da chiarire, da scrivere. Comunque non saremo di certo noi a respingere con un linguaggio ermetico chi si avvicina solo ora agli anime.

Carissima redazione di **Mangazine**, sono un diciassettenne romano appassionatissimo di manga e di cartoni animati giapponesi, nonché della vostra (bellissima) testata. Ho scritto per spezzare una lancia in favore dei doppiatori italiani (in particolare, considerando il tema portante di **Mangazine**, di coloro che lavorano per le produzioni animate). Pur essendo bravissimi, sono spesso e volentieri dimenticati dagli addetti ai lavori e da noi tutti (per non parlare dei titoli di coda dei serial, in cui vengono citati solo i doppiatori dei personaggi protagonisti). Orbene, conscio del fatto che di certo non sarete voi a 'sbrogliare la matassa' e a riordinare le cose, trattandosi di un campo che esula dalle vostre possibilità, che ne direste di restituire almeno un po' della (legittima) dignità che spetta loro? Magari con un nutrito ed esauriente dossier in uno dei prossimi numeri? Forse non occorre ricordare che il 99% del successo che hanno le opere nipponiche in Italia è dovuto agli anime e che, di conseguenza, il 99% del merito va ai doppiatori. Serie come *Saint Seya* e *Fushigi no Umi no Nadia* non rappresentano nulla? Non risultano affascinanti e interessanti, a volte persino emotivamente coinvolgenti, anche e soprattutto per i toni e per l'indubbia maestria dei doppiatori? Non voglio dilungarmi oltremodo, perché mi sembra di aver reso bene l'idea... Aspetto quindi dunque fiducioso una vostra risposta sulle pagine di **Mangazine**, poiché penso che molti lettori siano d'accordo con me. E' ingiusto continuare a tenere nell'ombra figure così indispensabili: è solo grazie a loro che noi possiamo gustarci (intendo noi poveri mortali che non conosciamo il giapponese) i nostri spettacoli preferiti nel miglior modo possibile... E non è poco.

Francesco de Bellis, Roma



© NHK/SOGO VISION/TOHO.

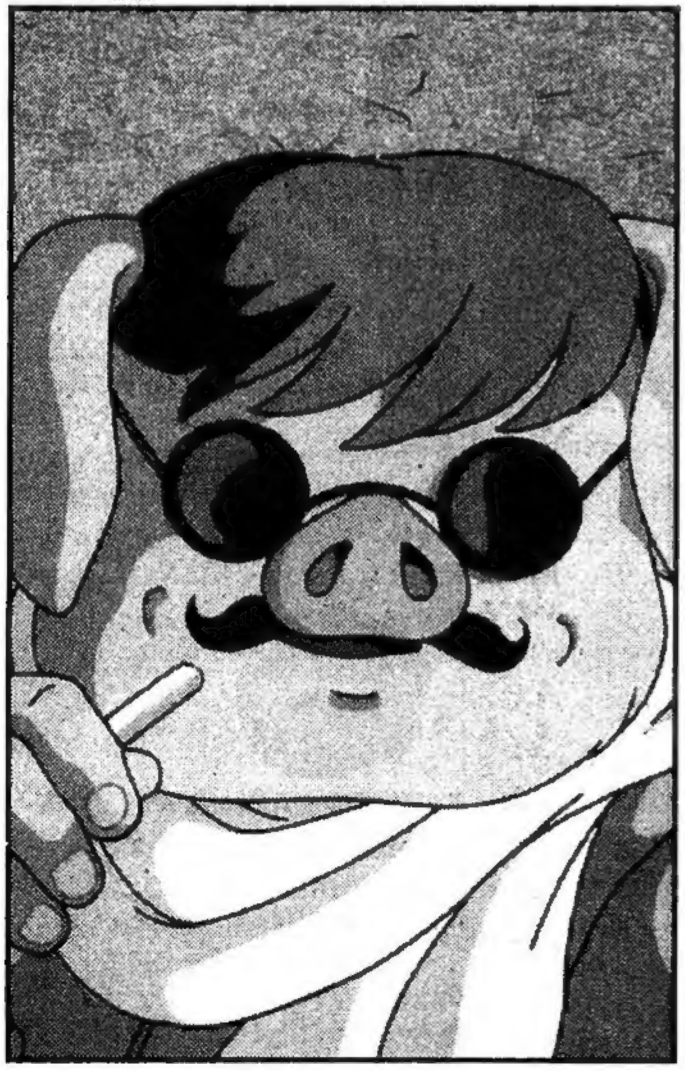
Hai perfettamente ragione, il fatto è che noi tutti siamo talmente incavolati, per le amputazioni ingiustificate, per le siglette di Cristina d'Avena e per il poco rispetto dimostrato verso un prodotto come il cartone animato, che facciamo di tutta l'erba un fascio, dimenticando il valore del doppiaggio. A parte i doppiatori della Fininvest che molto spesso sono costretti a fare le vocine da idioti per i bambini, la maggior parte non sono male (la RAI utilizza doppiatori con voci stupende, vedi Sherlock Holmes, Goldrake...*). D'altro canto, gli stessi doppiatori ritengono il doppiaggio dei cartoni animati un lavoro di gavetta, di poca importanza e a volte non vogliono essere menzionati. A noi, appassionati d'animazione, potrà sembrare strano, ma il doppiaggio di cartoni animati e telenovelas (quelle più povere, non di certo* Beautiful*) sono considerati lavori di serie B dai professionisti del settore.*

Concludiamo scusandoci con tutti coloro che ci hanno scritto lamentandosi del ritardo con cui arriviamo in edicola... purtroppo non siamo in Svizzera. Un saluto a: ***Fabio Bufalini*** *di Lucignano (Ar),* ***Gianni Landi Junior*** *di Funo (Bo),* ***Alessandra Cecconelli*** *di Foligno (Pg),* ***Milena Tomassoni*** *di Perugia,* ***Orano Negrini*** *di Anzola Emilia (Bo),* ***Patrizia Sbarra*** *di Varese,* ***Davide Casanese*** *di Lucca,* ***Margherita Bortolato*** *di Noale (Ve),* ***Simone Toniolo*** *di Vicenza e a tutti coloro il cui nome non siamo riusciti a decifrare, causa calligrafia.*

NEWS

La Gainax, piccola casa di cartoni animati nata nel 1987 nella periferia occidentale di Tokyo, è riuscita in pochi anni e con sole tre produzioni a distinguersi per l'alto livello qualitativo e per l'originalità dei suoi prodotti rispetto all'animazione giapponese convenzionale. Dopo il lungometraggio *Oritsu uchugun - Honnêamise no tsubasa* (Le ali di Honnêamise - Aeronautica spaziale imperiale, 1987), la serie di OAV *Top o nerae!* (Punta al top!, il primo è del 1988) e il televisivo *Fushigi no umi no Nadia* (Nadia del mare meraviglioso, da noi *Il mistero della pietra azzurra*, 1989), la Gainax sta ora raccogliendo un grande successo con i due OAV di **Otaku no video** (Video da maniaci), racconto comico-demenziale delle imprese di un ambizioso imprenditore maniaco di anime. Inoltre, dopo il lungometraggio di *Nadia* dello scorso anno, ha annunciato la realizzazione di un nuovo episodio delle avventure della vivace eroina destinato a essere inserito nella raccolta in LD della serie TV. Un particolare: Nadia e amici appariranno in versione super-deformed, ridotti alle fattezze di bambini.

E' ufficiale: in Giappone è stato definitivamente sancito che il prossimo film di Miyazaki sarà **Porco rosso**, omaggio a tanti anni di collaborazione e amicizia con un grande animatore italiano: Marco Pagot. "Animage" ha dedicato a *Porco rosso* un lungo servizio in due puntate, corredato da un'intervista in cui il regista afferma di non avere ancora le idee chiare su come si svolgerà la storia del maiale aviatore. Una cosa è certa: quella che doveva nascere come opera leggera e di costo contenuto sta diventando un kolossal miliardario. Si stanno intanto delineando alcuni personaggi di contorno: Fio, diciassettenne meccanica dell'aereo di Porco; Gina, la bellissima amante del non proprio attraente aviere; Curtis, provetto aviatore e rivale del suino volante. Ancora: per l'ambientazione si è deciso di scegliere l'anno 1910 e sfondi italiani (accurati sopralluoghi nel viterbese e a Orbetello) ed è stata definita anche l'età di Porco, 39 anni.



© STUDIO GHIBLI/TOKUMA.

La serie calcistica **Moero! Topstriker** (Forza, topstriker!) era stata annunciata dalla Nippon Animation come un prodotto molto fedele alla reale situazione del calcio italiano. In realtà, accanto alla Sampdoria, citata a volte per oscuri motivi come Sampodestà, appaiono nomi di squadre improbabili come Francesca, Corvetto, Gloria e una Columbus che fa sospettare come la Nippon abbia voluto indirettamente fare pubblicità a quella che sarà la sua serie di punta del 1992, *Columbus*, appunto.

Arriverà presto in Italia **The Kabocha Wine** (Il vino di zucca), lunga serie umoristica destinata a ripetere i successi di *Lamù*. Non è ancora noto quando sarà trasmessa e su che canale; si sa solo che è stata acquistata dalla ITB di Ken'ichi Tominaga, l'ultima ditta in Italia che riesca ancora a darci dei cartoni animati di qualità senza stravolgerne i contenuti. Intanto è stata annunciata anche l'emissione di alcuni episodi di **Yawara!**, lunga serie sportiva di judo tuttora in onda in Giappone, dove sta sfiorando il centesimo episodio.

Sembra prossima anche la distribuzione in video di **Little Nemo**, versione animata del capolavoro di Winsor McCay curata dalla Tokyo Movie Shinsha.

GUARDA UN PO'...

Ci sono arrivate lettere che ci chiedono come si accentano i nomi giapponesi, per esempio se Rumiko si legge Rùmiko o Rumìko. Ebbene, si legge Rùmiko, Rumìko e pure Rumikò, se ne avete voglia. In giapponese, come in molte lingue estremo-orientali, non esiste il concetto nostrano di accento, bensì quello di intonazione. E' difficile da spiegare: occorre a volte un anno buono d'esercizio per arrivare a distinguere la differenza di intonazione tra due parole e non basta una vita per imparare alla perfezione il sistema di toni. Si può cercare di spiegare questa caratteristica delle lingue orientali facendo ricorso alle note musicali: Rumiko si può pronunciare in tutti e tre i modi suddetti, basta leggerlo come se si cantasse una melodia mi-fa-fa. La musicalità di queste lingue deriva appunto dal fatto che sono più cantate che parlate. Chiaro, non è Mozart: in cinese esistono quattro toni, mentre in giapponese ce ne sono due o al massimo tre (Rumiko andrebbe letto mi-fa-sol).

NEWS

*Da questo numero vi offriremo l'elenco completo delle novità televisive, cinematografiche e video che sono prodotte mese per mese in Giappone. Vi ricordiamo anche che tutti i titoli in videocassetta diventano, una volta pubblicati in Giappone, acquisibili anche attraverso Hunter, il cui catalogo è periodicamente diffuso in allegato a **Mangazine** e a **Zero**.*

Succede di frequente che le date di trasmissione di cartoni televisivi e di pubblicazione di video siano improvvisamente spostate: quelle che noi vi indichiamo ci sono fornite direttamente dai produttori, perciò non ci riteniamo responsabili per eventuali variazioni. Sul prossimo numero troverete i dati relativi alle novità del mese di maggio e alle serie TV di aprile che per ragioni di spazio non abbiamo potuto inserire.

TELEVISIONE

AA HARIMANADA (Ah, Harimanada!)
© SADAYASU K.- KODANSHA/TV TOKYO

Il recente boom del *sumo*, scatenato dal giovane campione Takahanada ha convinto TV Tokyo a portare in animazione le avventure dell'anticonvenzionale *sumotori* Harimanada, tratte da un fumetto di Kei Sadayasu. La realizzazione è affidata al giovane studio Image Film, che si distingue per un grande realismo nel tratto: l'incapacità però di mantenere un alto livello in tutti gli episodi è la pecca più evidente della serie.

SARADA JUYUSHI TOMATOMAN
(Pomodoroman - I dieci prodi guerrieri di Insalata)
© GAKKEN/SASAGAWA HIROSHI

Hiroshi Sasagawa, regista della maggior parte delle vecchie glorie made in Tatsunoko che conosciamo in Italia, esordisce in veste di soggettista con il suo studio Animation 21 in questa serie comica con protagonisti pomodori, patate e ortaggi vari (i riferimenti al multimiliardario *Anpanman* sono più che voluti). Tali prodi guerrieri ortofrutticoli affrontano di giorno in giorno nuovi pericoli per mantenere la pace nel tranquillo Regno d'Insalata. Il simpatico character design è curato da Toyoko Hashimoto.

YADAMON
© NHK- SOGO TV/TACK

In questo caso il riferimento non è voluto. Anzi, sembra che gli autori di questa serie non si siano proprio accorti che un cartone dello stesso titolo già è stato realizzato nel 1967, anche se il contenuto è completamente diverso. Comunque sia, la protagonista è una vivace fatina dall'aspetto di farfalla che viene spedita sulla Terra; tuttavia nel viaggio non è sola, perché l'amato principe Tymon la segue, trasformandosi in un non ben definito animale, incrocio di svariate specie zoologiche. Sul nostro pianeta i due diventano amici del piccolo Jean e iniziano una serie di emozionanti avventure. Prodotto da Group Tack per la NHK, *Yadamon*, che letteralmente significa 'Non-mi-va!', viene trasmesso tutti i giorni feriali, cosa rara in Giappone.

FREE KICK
© ASHI PROD./YOUMEX

Sempre più depressi nel constatare che la TV giapponese si sta via via alessandravalerimanerizzando, segnaliamo la partenza, avvenuta con sette mesi di ritardo sul previsto, di questa serie calcistica nata per celebrare l'istituzione di un campionato professionistico giapponese (Japan League), accompagnata dall'entrata in scena di un gioco dal curioso nome di *Totokarucho* (sì, si pronuncia proprio Totocalcio...) Per i giapponesi calcio significa Italia, e così, se il protagonista di *Topstriker* è un giapponese che viene a giocare a Genova, questa volta l'eroe è un italo-giapponese, Shun Godai, giocatore del Godai Youth Team. Curiosamente, il suo principale avversario è il capitano della sua stessa squadra, l'amico-nemico Daichi Tachibana. Ancor più curioso è il fatto che, per renderlo più italiano, Shun è colorato con un rosa più pallido rispetto ai suoi compagni (decisamente poco italici sono comunque i capelli blu). La presenza del team di superveterani come Tetsuro Amino (regia generale) e Yu Yamamoto (supervisore generale e sceneggiatore) lascia ben sperare sulla qualità di questo anime: degno di nota è inoltre il sorprendente character design del giovane Nobuyoshi Habara.

FILM

CANDY CANDY
© MIZUKI K. - IGARASHI Y./TOEI DOGA

Sono ormai tali e tante le voci che danno per certa la nuova serie TV di *Candy Candy* (tra l'altro sembra sicuro che ripartirà anche *Dr. Slump & Arale*), che ormai questo film assume l'aspetto di una specie di prova generale del ritorno televisivo della bionda eroina. Il film tratta la parte forse più bella dell'intera vicenda, cioè il soggiorno di Candy presso i Lagan, tra i perfidi scherzi di Neal ed Elisa (che in Italia per uno sbaglio di translitterazione tutti hanno sempre chiamato Iriza), la simpatia

ALTRI OAV IN VENDITA AD APRILE

OZANARI DANJON-KAZE NO TO SAIHENSHU BAJON (Il superficiale Dungeon - Versione rieditata de *La torre del vento*)
8 aprile, TOSHIBA EMI, 62', Tokyo Movie Shinsha

JINGI - SUMIDAGAWA CHOJO SAKUSEN (Codice d'onore - Guerra sul fiume Sumida)
8 aprile, NICHIEI AG./TOSHIBA EMI, 50', J.C. Staff

ECCHI DE HAPPI!
(Porco e felice!)
10 aprile, MAXAM, 45', E&G Film

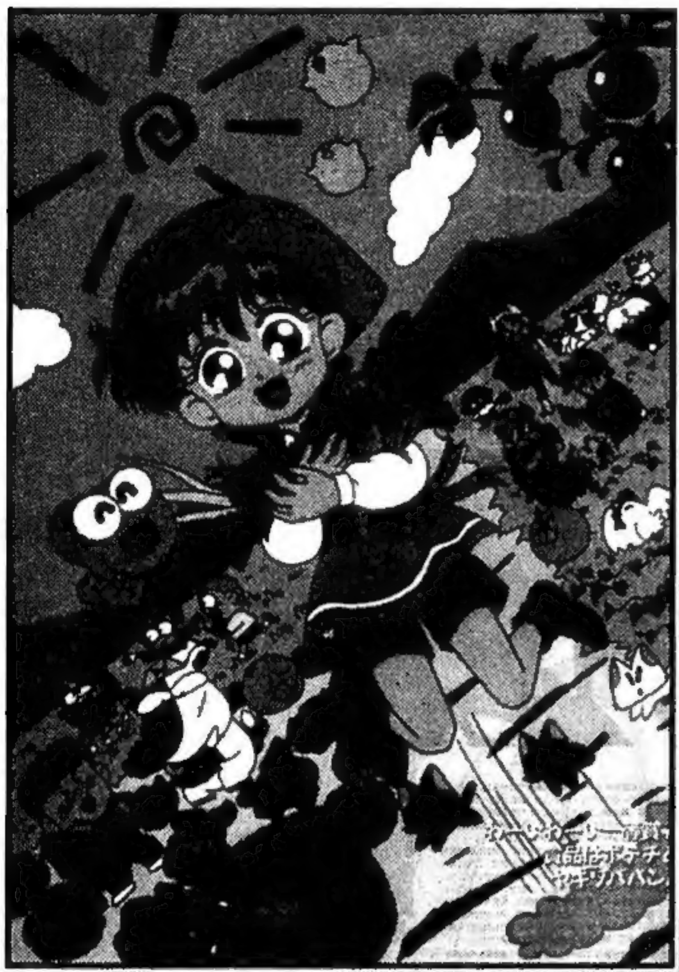
BAKABON OSOMATSU NO KARE O TAZUNETE SANZENRI
(Bakabon e Osomatsu - Dagli Appennini alle Ande alla ricerca del curry)
17 aprile, PONY CANYON, 50', Studio Pierrot

JOKER
21 aprile, SOBI KIKAKU, 45', Studio Zane

TENKU SENKI SHURATO 5 (Shurato, cronache di guerre celedi Archie e Stair e l'amore di Anthony. Lo staff vede all'opera gli autori della vecchia serie, come lo sceneggiatore Shun'ichi Yukimuro e la doppiatrice tradizionale di Candy, Minori Matsushima, e veterani come Yasuhiro Yamaguchi (character designer e sakkan) e il regista Tetsuo Imakawa.

KINGYO CHUIHO! (Attenzione al pesce rosso!)

© NEKOBE N. - KODANSHA/TOEI DOGA



Ben pochi si sanno spiegare il perché di questo film, sinceramente un po' squalliduccio e presentato oltretutto a quasi due mesi dal termine non proprio glorioso della serie TV.

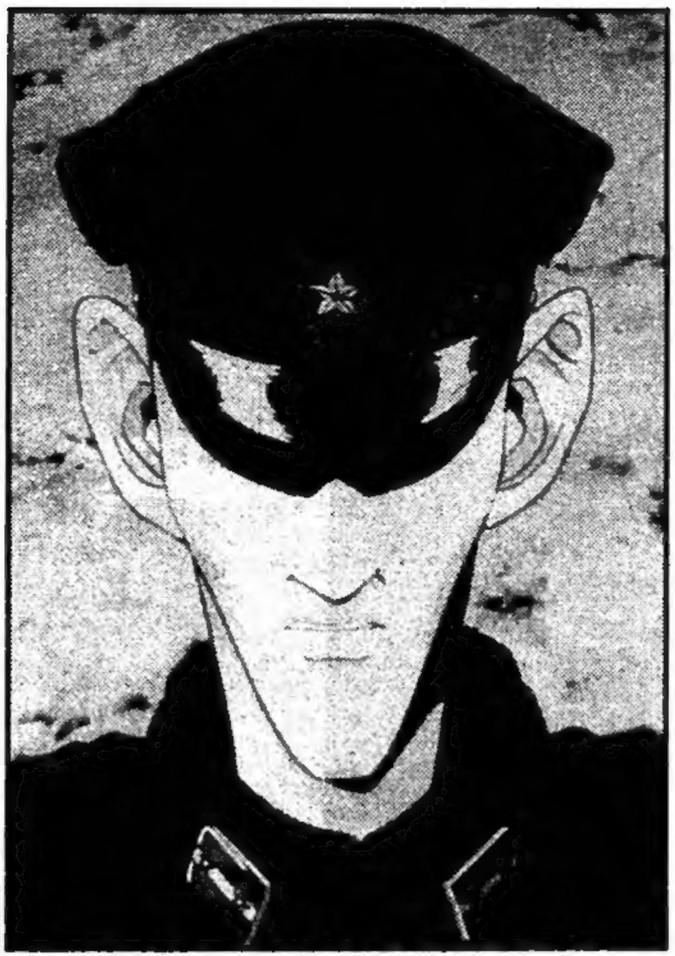
Le voci più maliziose, ma non per questo meno realistiche, dicono che sia stato prodotto solo per riempire lo spazio di tempo libero tra la proiezione di *Candy Candy* e quello del disneyano *Cenerentola*: infatti i tre film sono stati presentati in sequenza nei cinema seguendo una pratica molto in uso in Giappone. La sceneggiatura è di Keiko Maruo; tutto il resto non si discosta molto dalla serie TV, il che equivale a dire un po' pochino per un film destinato al grande schermo.

OAV - SELEZIONE DEL MESE

TEITO MONOGATARI 3 (Storia della Città imperiale)

In vendita dal 24 aprile, Toei video, 60', realizzato da Madhouse.

Continua la trasposizione in video del best-seller di Hiroshi Aramata, vincitore del Gran Premio Letteratura fantascientifica giapponese 1987, già soggetto di due (poco fedeli) film dal vivo e portato in manga da Kamui Fujiwara e Yosuke Takahashi. La vicenda riprende la storia di



circa mezzo secolo della capitale nipponica, dalla restaurazione Meiji (1868) sino all'età Showa, reinterpretando i mutamenti più importanti avvenuti nella metropoli come frutto dello scontro tra le forze del male, rappresentate dall'oscuro Kato, e quelle del bene, sostenute da una schiera di esper. La supervisione generale di Rin Taro (*Harlock* in TV e *G.E.999, Genmataisen, Meikyu monogatari* e altri ancora in cinema e OAV) garantisce un prodotto di altissima qualità: l'unico piccolo appunto si può fare alla sceneggiatura, rivoluzionaria nel suo alto livello d'astrazione, che contribuisce a creare atmosfere cupe e misteriose, ma proprio per questo forse un po' povera d'energia nelle scene di lotta.

DETONATOR ORGUN 3

In vendita dal 25 aprile, Polydor, 60', realizzato da AIC.

Chi ama Michitaka Kikuchi non può certo farsi sfuggire questo video, che avvicina alla conclusione le avventure di Tomoru e di Orgun.

La storia è ambientata in un XXIII secolo in cui gli uomini hanno colonizzato Marte e la Luna. A City N. 5, una città meccanizzata galleggiante lungo l'equatore, vive però un giovane, Tomoru, che rifiuta questo tipo di società superevoluta e artificiale e si rifugia così in un suo mondo di sogni, immaginando di vivere nel XX secolo e passando le giornate a giocare con uno psycho-game da lui stesso programmato. Una notte, mentre sta giocando, gli appare Orgun, un Ivaluder (extraterrestre dall'aspetto di robot) che, tradito il suo popolo, si allea con Tomoru per difendere la Terra. Buone sceneggiatura, regia e design; qualche perplessità per i fondali che, nel loro sforzo di rendere l'artificialità del XXIII secolo, risultano fin troppo freddi e inespressivi.

sti 5)
21 aprile, KING RECORD, 26', Tatsunoko production

SOSEI KISHI GAIASU
(Gaiarth, il guerriero della genesi)
22 aprile, TOSHIBA EMI, 45', Aic/Artmic

KIDO KEISATSU PATLABOR 16 (Mobil Police Patlabor)
23 aprile, BANDAI, 30', Sunrise

KIDO SENSHI GUNDAM 0083-9 (Mobile Suit Gundam 0083-9)
23 aprile, BANDAI, 30', Sunrise

VIDEO GIRL 2
24 aprile, AMUSE/VICTOR, 30', Group Tack

NEMURENU YORU NO CHIISANA OHANASHI
(Piccoli racconti per una notte in cui non si riesce a dormire)
24 aprile, AMUSE/VICTOR, 30', Group Tack

MAINICHI GA NICHIYOBI 3-4 (Tutti i giorni è domenica 3-4)
25 aprile, TOKUMA JAPAN, 30' l'uno, Animate film

HUNTER NEWS

Ricordate il catalogo allegato al numero di ***Mangazine*** *di un paio di mesi fa? Segnava l'apparire sul mercato di una organizzazione di importazione in Italia di materiale originale giapponese. Manga, anime comics, anime books, compact disc, videocassette, laser disc: tutto quanto si poteva fino ad allora trovare con grande difficoltà (e a prezzi di assoluto strozzinaggio) diventava normalmente disponibile attraverso il sistema di vendita per corrispondenza. La nascita di* ***Hunter*** *(salutata con calore da centinaia e centinaia di appassionati) ha così contribuito a 'normalizzare' una situazione che stava diventando insostenibile e ora (grazie anche a qualche altra organizzazione che si è gettata a capofitto nella moda Japan) i prodotti originali giapponesi sono in genere recuperabili abbastanza facilmente. A conti fatti, però, il catalogo di* ***Hunter*** *(che si avvale della consulenza e dei supporti logistici di Granata Press, tanto per essere chiari) è ancora quello col*

MANGA
(aggiornamenti)

MAN 001	AKIRA, 6 volumi (Kodansha) cadauno	25.750
MAN 002	AKIRA, collezione completa 6 volumi (Kodansha)	123.600
MAN 011	CITY HUNTER, 36 volumi (Shueisha) cadauno	9.750
MAN 012	CITY HUNTER, completa 36 volumi (Kodansha)	280.800
MAN 015	DRAGONBALL, 30 volumi (Shueisha) cadauno	9.750
MAN 016	DRAGONBAL, completa 30 volumi (Shueisha)	234.000
MAN 018	HOKUTO NO KEN, 8 voll. rilegati (Shueisha) cadauno	24.000
MAN 019	HOKUTO NO KEN, completa 8 voll. rilegati (Shueisha)	160.000
MAN 023	LAMU', 15 volumi giganti. (Shogakukan) cadauno	17.000
MAN 024	LAMU', completa 15 volumi giganti (Shogakukan)	204.000
MAN 025	MOTHER SARAH, 3 volumi (Kodansha) cadauno	25.000
MAN 026	MOTHER SARAH, completa 3 volumi (Kodansha)	60.000
MAN 037	RANMA 1/2, 20 volumi giganti. (Shogakukan) cadauno	9.250
MAN 038	RANMA 1/2, completa 20 volumi giganti (Shogakukan)	156.000
MAN 047	3 X 3 EYES, 10 volumi (Kodansha) cadauno	12.500
MAN 048	3 X 3 EYES, completa 10 volumi (Kodansha)	100.000
MAN 051	VIOLENCE JACK, 7 volumi (Kodansha) cadauno	27.500
MAN 052	VIOLENCE JACK, completa 7 volumi (Kodansha)	154.000

MANGA
(novità!)

MAN 053	GEORGIE, volume unico (Chuookoronsha)	30.000
MAN 054	LA SPADA DI PALOS, volume unico (Chuookoronsha)	25.000
MAN 055	ORPHEUS NO MADO, 4 voll. (Chuookoronsha) cad.	29.000
MAN 056	ORPHEUS NO MADO, completa 4 voll.	108.000
MAN 057	L'IMPERATRICE CATERINA, vol. unico (Chuookoronsha)	29.000
MAN 058	EROIKA, 8 voll. (Chuookoronsha) cadauno	11.000
MAN 059	EROIKA, completa 8 volumi (Chuookoronsha)	75.000
MAN 060	LE PRIME OPERE DI R. IKEDA 2 voll. (Chuookoronsha)	52.000
MAN 061	RIYOKO IKEDA COLLECTION 2 voll. (Chuookoronsha)	52.000
MAN 062	DOLCE SUSY (Mamie Angel) vol. unico (Chuookoronsha)	28.000
MAN 063	JENNY LA TENNISTA 4 voll. (Chuookoronsha) cadauno	26.000
MAN 064	JENNY LA TENNISTA completa 4 voll. (Chuookoronsha)	98.000
MAN 065	LUPIN III (1^serie) 3 volumi (Chuookoronsha) cadauno	26.000
MAN 066	LUPIN III (1^serie) completa 3 volumi (Chuookoronsha)	75.000
MAN 067	IL NUOVO LUPIN III 4 volumi (Chuookoronsha) cadauno	28.000
MAN 068	IL NUOVO LUPIN III completa 4 volumi (Chuookoronsha)	105.000
MAN 069	VENUS WARS 4 volumi (Gakken) cadauno	11.500
MAN 070	VENUS WARS completa 4 volumi (Gakken)	42.000
MAN 071	ANGEL COP volume unico (Kadokawa)	17.500
MAN 072	GUNHED (Kia Asamiya) volume unico (Kadokawa)	17.500
MAN 073	AA1 MEGAMISAMA 6 volumi (Kodansha) cadauno	10.500
MAN 074	AA1 MEGAMISAMA completa 6 volumi (Kodansha)	58.000
MAN 075	BARI BARI DENSETSU 38 volumi (Kodansha) cadauno	9.000
MAN 076	BARI BARI DENSETSU completa 38 volumi (Kodansha)	300.000
MAN 077	BE FREE! 12 volumi (Kodansha) cadauno	11.500
MAN 078	BE FREE! completa 12 volumi (Kodansha)	125.000
MAN 105	COMPILER (Kia Asamiya) 3 volumi (Kodansha) cadauno	11.500
MAN 106	COMPILER (Kia Asamiya) completa 3 volumi (Kodansha)	30.000
MAN 107	NEKO DE GOMEN 3 volumi (Kodansha) cadauno	9.000
MAN 108	NEKO DE GOMEN completa 3 volumi (Kodansha)	24.000
MAN 109	CAPITAN HARLOCK 5 volumi (Akita) cadauno	9.000
MAN 110	CAPITAN HARLOCK completa 5 volumi (Akita)	38.000
MAN 111	UCHU SENKAN YAMATO 2 volumi (Akita) cadauno	14.000
MAN 112	UCHU SENKAN YAMATO completa 2 volumi (Akita)	24.000
MAN 113	QUEEN EMERALDAS 2 volumi (Kodansha) cadauno	22.000
MAN 114	TAIHO SHICHAUZO 7 volumi (Kodansha) cadauno	9.000
MAN 115	ASTROBOY (TETSUWAN ATOM) 7 vol. (Kodansha) cad.	13.500
MAN 116	ASTROBOY (TETSUWAN ATOM) completa 7 vol.	84.000
MAN 117	SAMURAI TROOPERS 2 volumi (Kodansha) cadauno	9.000
MAN 118	YOROI DEN SAMURAI TROOPER completa 2 volumi	15.600
MAN 119	TSURIKICHI SANPEI 37 volumi (Kodansha) cadauno	14.000
MAN 120	TSURIKICHI SANPEI completa 37 volumi (Kodansha)	440.000
MAN 121	MOTORI IN PISTA 25 volumi (Shogakukan) cadauno	11.500
MAN 122	MOTORI IN PISTA completa 25 volumi (Shogakukan)	250.000
MAN 123	GALAXY EXPRESS 999 10 volumi (Shogakukan) cadauno	22.000

MAN 124	GALAXY EXPRESS 999 completa 10 vol. (Shogakukan)	200.000
MAN 125	LA REGINA DEI 1000 ANNI 3 vol. (Shogakukan) cad.	26.000
MAN 126	LA REGINA DEI 1000 ANNI completa 3 volumi	70.000
MAN 127	HOSHIKUZU PARADISE softcore 10 vol. (Shogakukan) cad.	9.000
MAN 128	HOSHIKUZU PARADISE softcore completa 10 volumi	80.000
MAN 129	MAGICAL EMI 3 volumi (Shogakukan) cadauno	8.500
MAN 130	MAGICAL EMI completa 3 volumi (Shogakukan)	22.000
MAN 131	SUPERMARIO KUN 4 volumi (Shogakukan) cadauno	9.500
MAN 132	SUPERMARIO KUN completa 4 volumi (Shogakukan)	32.000
MAN 133	TOUCH 26 volumi (Shogakukan) cadauno	9.000
MAN 134	TOUCH completa 26 volumi (Shogakukan)	205.000
MAN 135	BASTARD 11 volumi (Shueisha) cadauno	9.200
MAN 136	BASTARD completa 11 volumi (Shueisha)	88.000
MAN 137	CYBER BLUE (by Tetsuo Hara!) 5 vol. (Shueisha) cad.	9.000
MAN 138	CYBER BLUE (by Tetsuo Hara!) completa 5 vol. (Shueisha)	40.000
MAN 139	DOCTOR SLUMP 18 volumi (Shueisha) cadauno	9.000
MAN 140	DOCTOR SLUMP completa 18 volumi (Shueisha)	134.000
MAN 141	DRAGON QUEST 10 volumi (Shueisha) cadauno	9.000
MAN 142	DRAGON QUEST completa 10 volumi (Shueisha)	75.000
MAN 143	HOKUTO NO KEN 27 volumetti (Shueisha) cadauno	8.500
MAN 144	HOKUTO NO KEN completa 27 volumetti (Shueisha)	203.000
MAN 145	SAINT SEYA 38 volumi (Shueisha) cadauno	9.000
MAN 146	SAINT SEYA completa 38 volumi (Shueisha)	280.000
MAN 157	MASTER KEATON 11 volumi (Shogakukan) cadauno	12.000

MANGA
(speciale GO NAGAI)

MAN 079	LA FAMIGLIA REGINACOELI 15 voll. (Akita) cadauno	9.000
MAN 080	LA FAMIGLIA REGINACOELI completa 15 voll. (Akita)	117.000
MAN 081	KAMASUTRA volume unico (Tokuma)	30.000
MAN 082	L'UOMO ANNOIATO DALLA SCUOLA 2 vol. (Kadokawa)	28.000
MAN 083	CUTIE HONEY volume unico (Chuookoronsha)	30.000
MAN 084	IL GRANDE MAZINGA volume unico (Daitosha)	16.000
MAN 085	MAZINGA Z (Go Nagai) vol. unico (Chuookoronsha)	28.000
MAN 086	MASCHERA LIBIDINOSA 3 volumi (Shueishia) cadauno	13.500
MAN 087	MASCHERA LIBIDINOSA completa 3 volumi (Shueishia)	35.000
MAN 088	SHUTEN DOJI 5 volumi (Kodansha) cadauno	13.500
MAN 089	SHUTEN DOJI completa 5 volumi (Kodansha)	58.000
MAN 090	LA LEGGENDA DI SUSANOO 7 voll. (Kadokawa) cad.	14.000
MAN 091	LA LEGGENDA DI SUSANOO compl. 7 voll. (Kadokawa)	86.000
MAN 092	DEVILMAN 3 volumi(Kodansha) cadauno	13.500
MAN 093	DEVILMAN completa 3 volumi (Kodansha)	36.000
MAN 094	DEVILMAN 2 volume unico (Kodansha)	13.500
MAN 095	HANAPPE BAZOOKA volume unico (Shueisha)	13.500
MAN 096	VIOLENCE JACK 31 volumetti (Bungheisha)	12.000
MAN 097	VIOLENCE JACK completa 31 volumetti (Bungheisha)	310.000
MAN 098	DANTE IL DEMONE volume unico (Chuookoronsha)	29.000
MAN 099	MUTANDINE DELL'ILLUSIONE 3 vol. (Shueisha) cadauno	9.250
MAN 100	MUTANDINE DELL'ILLUSIONE completa 3 vol. (Shueisha)	25.000
MAN 101	GOD MAZINGA 3 volumi (Kadokawa) cadauno	13.500
MAN 102	GOD MAZINGA completa 3 volumi (Kadokawa)	35.000
MAN 103	IL PROFESSOR RAMBO volume unico (Kadokawa)	13.500
MAN 104	MAZINSAGA 2 volumi (Shueisha)	50.000

COME ORDINARE I VOLUMI

Scrivete su un foglio il codice e la descrizione dei volumi che volete ricevere. Calcolate l'importo complessivo: se questo è inferiore alle 200.000 aggiungete lire 5.000 per le spese di spedizione. Se l'importo, invece, è superiore alle 400.000 lire deducetevi uno sconto del 5%. Potete pagare con assegno circolare, assegno bancario o vaglia postale. Spedite il tutto (se avete pagato con vaglia postale allegate una fotocopia della ricevuta) a HUNTER SRL, Via Calvart, 34 - 40129 BOLOGNA.

ATTENZIONE! Chi ha acquistato collezioni complete di manga tramite il catalogo n°1, ha diritto a ricevere gli aggiornamenti di ogni serie a prezzo scontato, ovvero al prezzo che si ottiene dividendo il costo della collezione completa per il numero di volumi che la compongono. Esempio: chi ha acquistato tutti volumi di Akira pagherà il sesto 20.600 lire e non 25.750 lire come chi volesse comprare solo quello. Per dubbi e informazioni, comunque telefonate allo 051/370232.

HUNTER NEWS

maggior numero di titoli e coi prezzi più concorrenziali. Per questo, oltre a sviluppare una grande campagna di vendita attraverso le mostre mercato e le librerie specializzate, ***Hunter*** *ha da questo numero uno spazio fisso su* ***Mangazine****. Su queste pagine,* ***Hunter*** *presenterà mese dopo mese le novità del proprio catalogo, risponderà ai quesiti che più comunemente le vengono posti, indicherà le librerie nelle quali si potrà trovare il suo materiale, dirà a quali mostre mercato sarà presente; in una parola, aprirà un dialogo costante coi propri amici.*

In questa prima uscita, ***Hunter News*** *propone le novità del proprio catalogo di manga, aprendo una finestra particolare sul mondo di Go Nagai, di cui mette a disposizione del lettore italiano la quasi totalità della produzione.*

Appuntamento al mese prossimo con altre novità e le prime vostre lettere. Saremo, infine, alla mostra mercato di Reggio Emilia il 30 e 31 maggio.

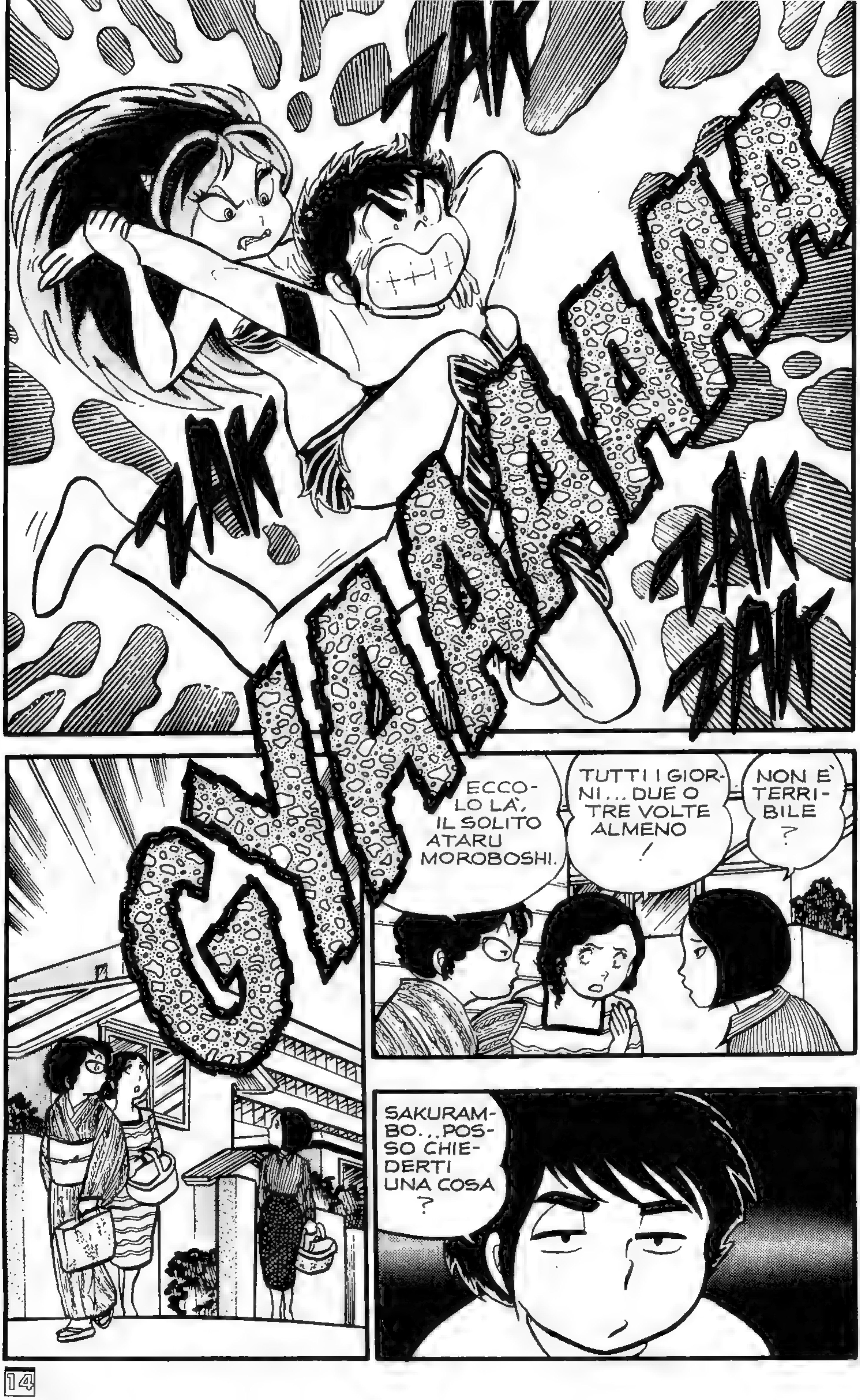
Mister Hunter

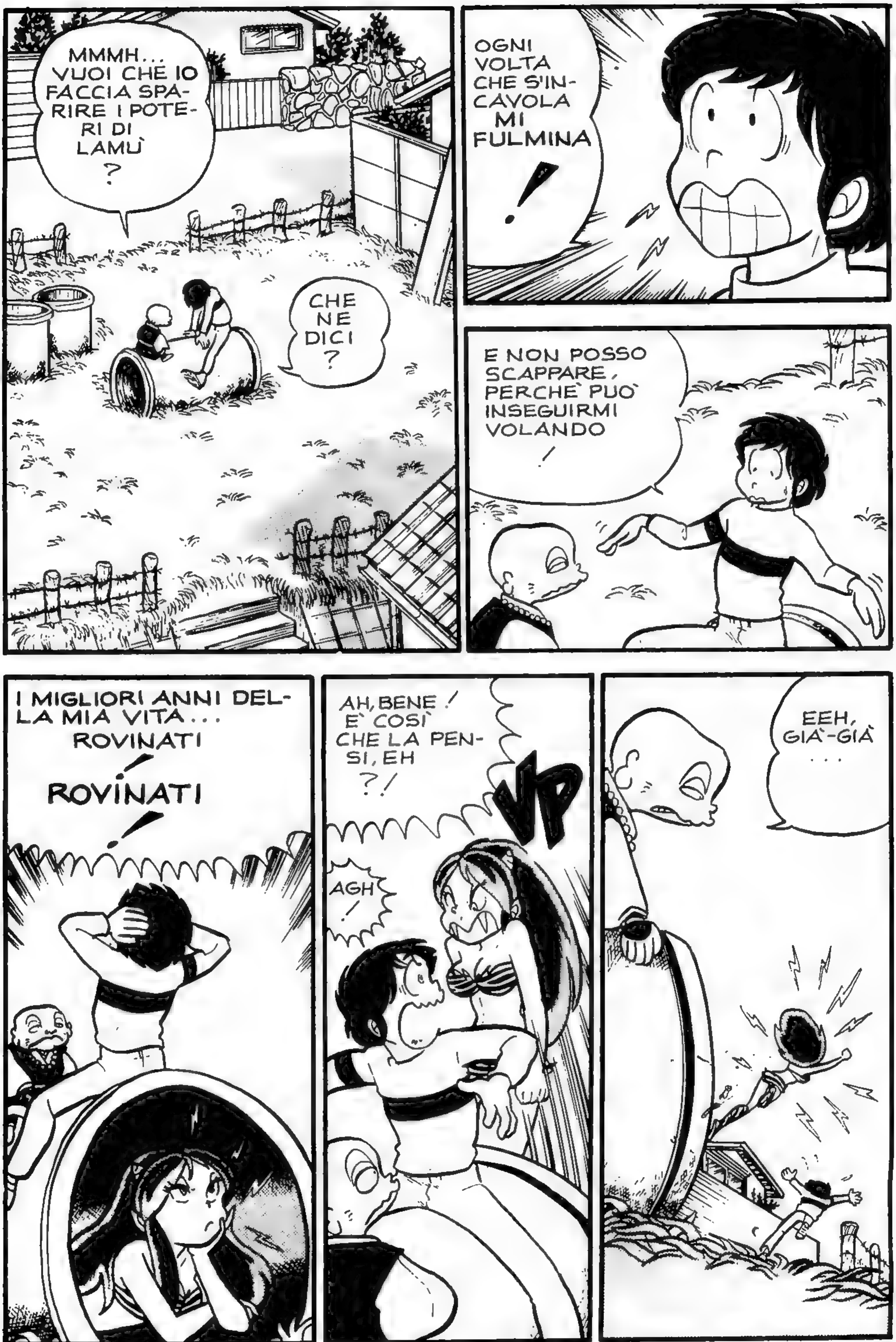
LAMU'

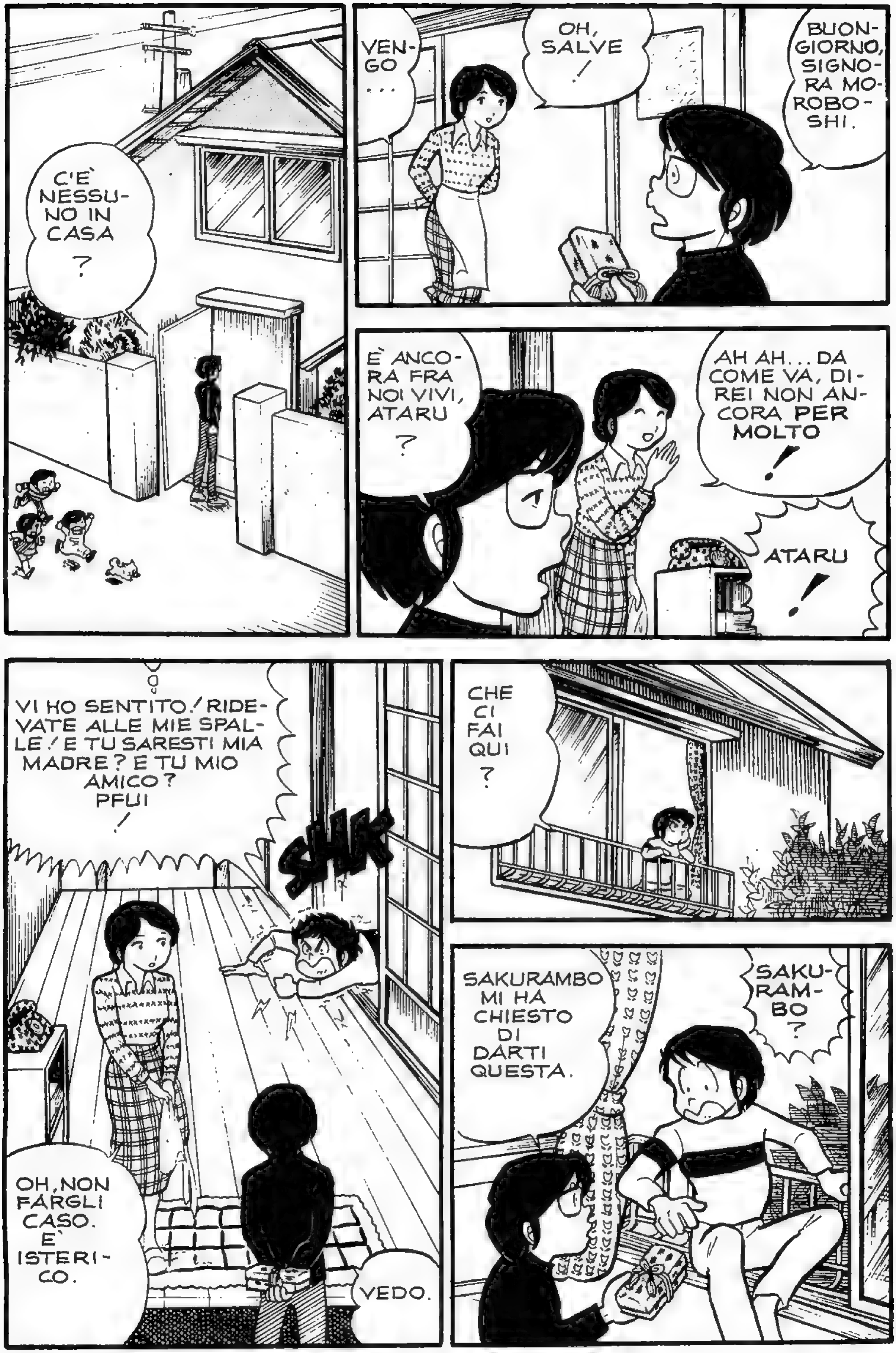
Quando ci vuole, ci vuole! Esistono gli insetticidi contro gli insetti, gli antifurto contro i furti, le scacciacani contro i cani (?), gli acchiappafantasmi contro gli spettri, nonché l'Antimafia... be', no, magari in questo caso si fa eccezione. Comunque, generalmente si dice che a ogni problema c'è un rimedio, e se il male è estremo... Quando il gioco si fa duro, i duri iniziano a giocare! Ataru Moroboshi sembra essersi accorto che chi dorme non piglia pesci, e che un rimedio deve esserci anche contro i poteri folgoranti di quel demonio dal viso d'angelo di ***Lamù****; e chi meglio di Sakurambo può aiutarlo in questo senso? Una disperata richiesta d'aiuto, un nodo sui problemi della vita, istinti lupini e suini, amicizie molto, molto interessate e una lettera che non andava letta: non vi diciamo niente di più, meglio leggere Lamù!*

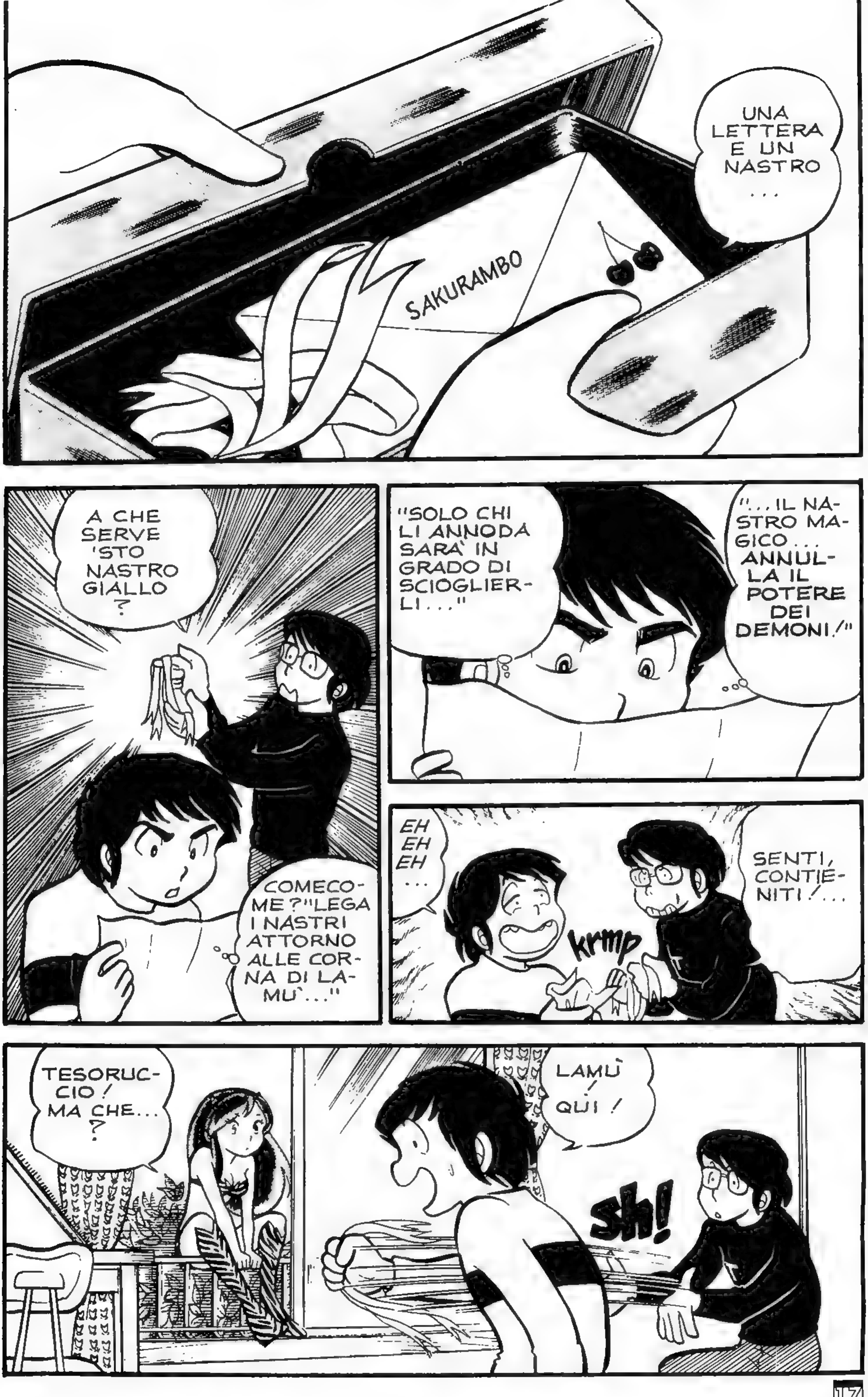
PARTE 13

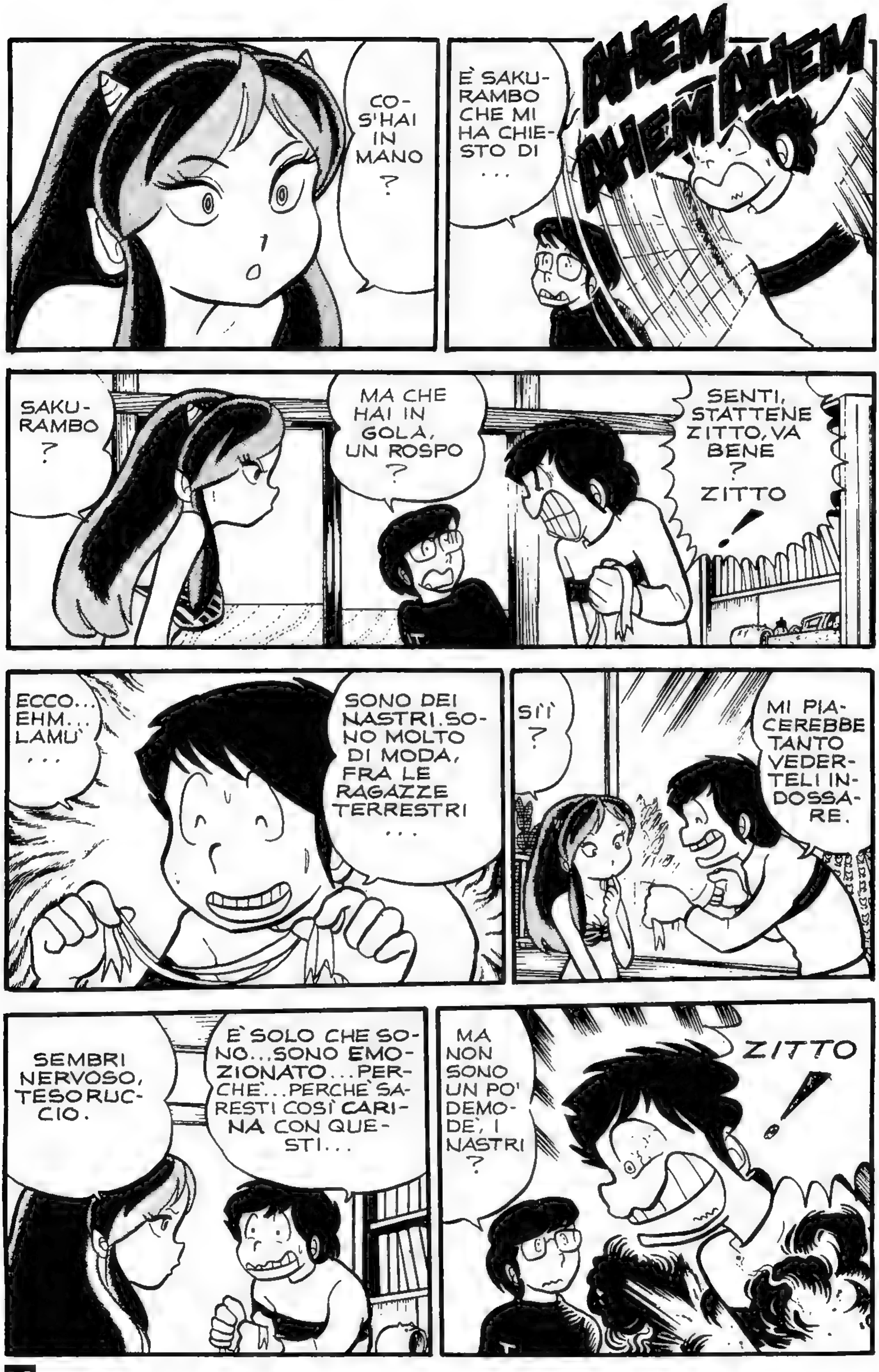
IL FIOCCO GIALLO DELLA FELICITÀ

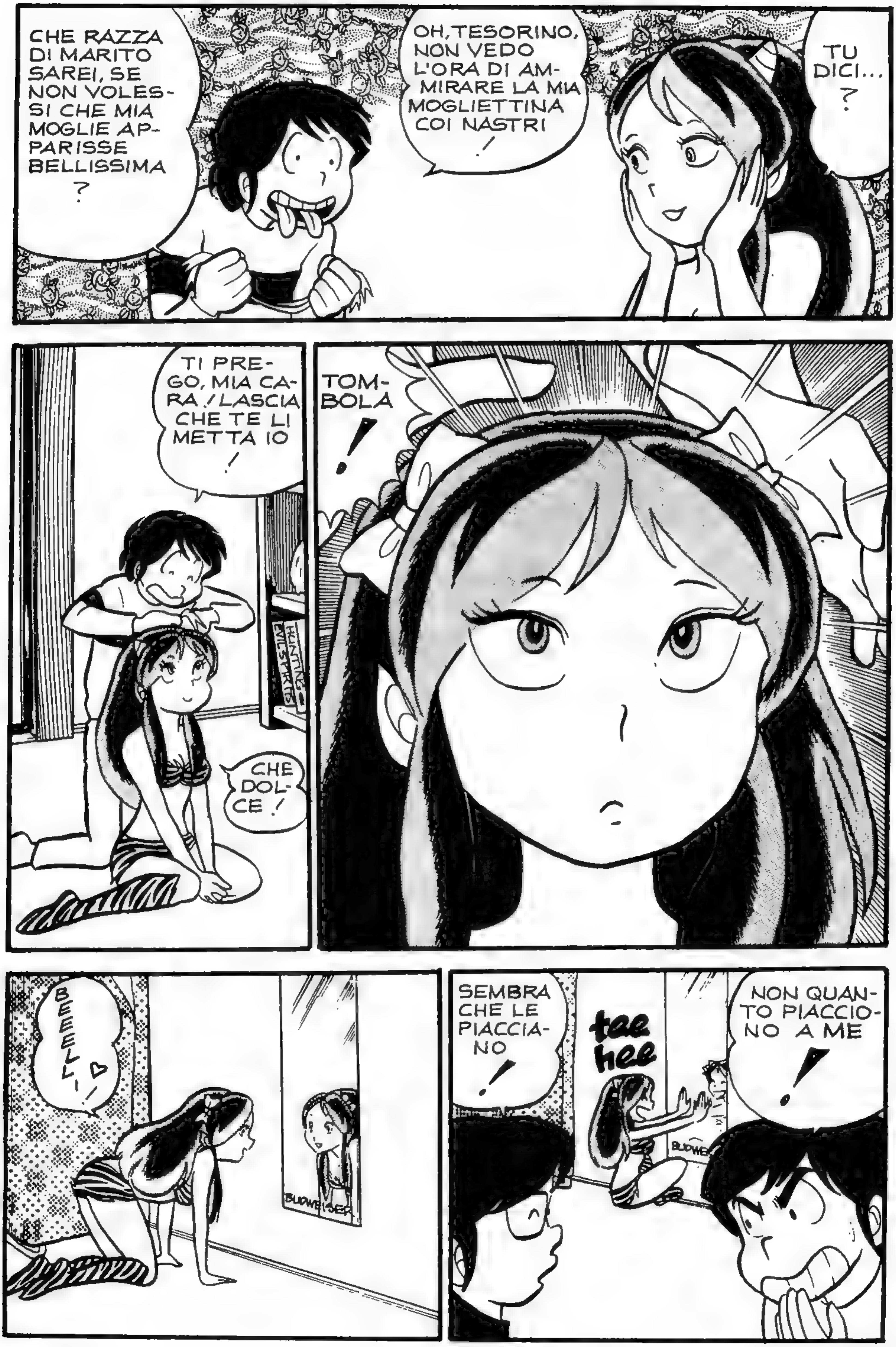

ZAK
ZAK
ZAK
ZAK
ECCOLO LÀ, IL SOLITO ATARU MOROBOSHI.
TUTTI I GIORNI... DUE O TRE VOLTE ALMENO!
NON È TERRIBILE?
SAKURAMBO... POSSO CHIEDERTI UNA COSA?

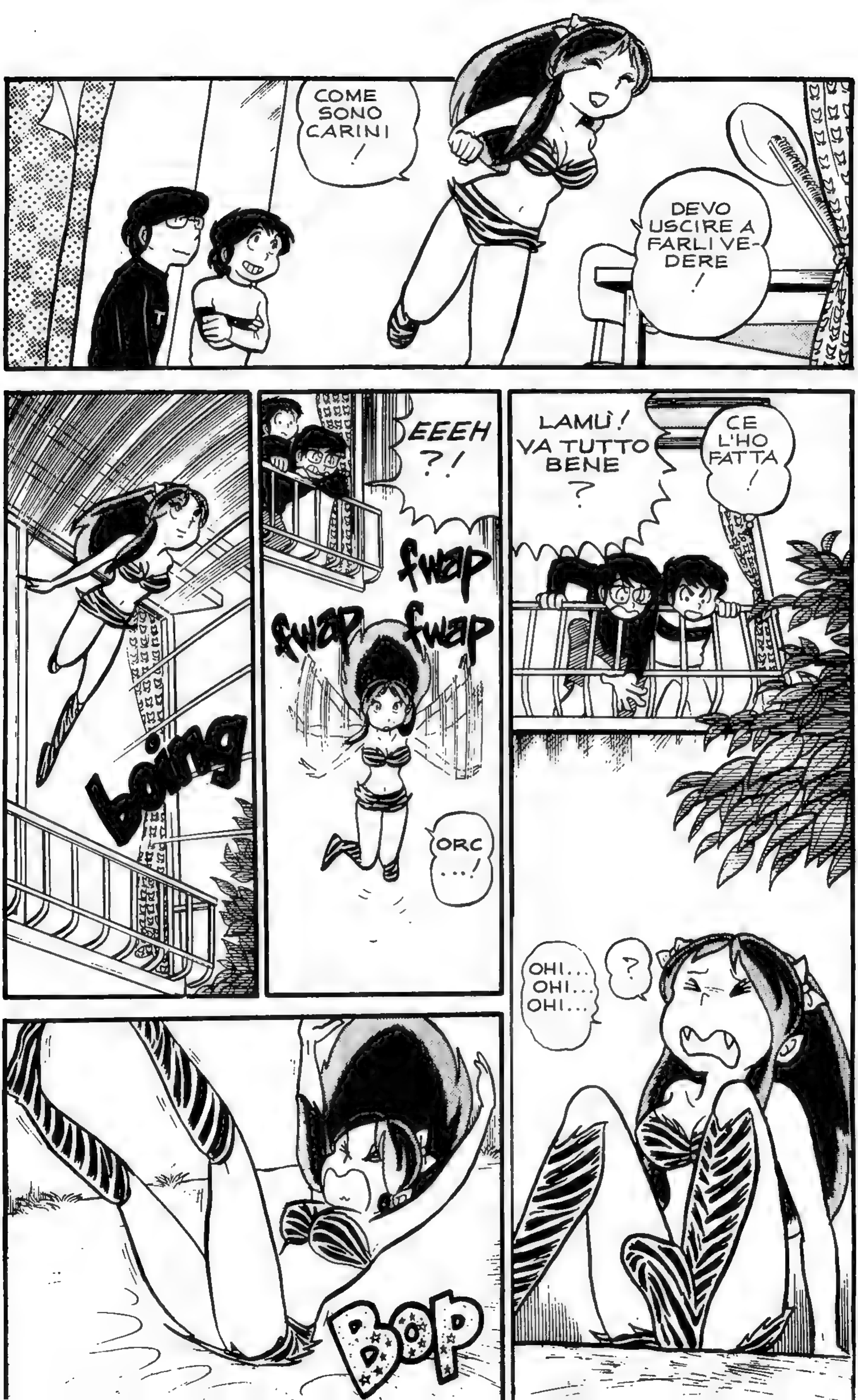

MMMH... VUOI CHE IO FACCIA SPARIRE I POTERI DI LAMÙ?
CHE NE DICI?
OGNI VOLTA CHE S'INCAVOLA MI FULMINA!
E NON POSSO SCAPPARE, PERCHÈ PUÒ INSEGUIRMI VOLANDO!
I MIGLIORI ANNI DELLA MIA VITA... ROVINATI!
ROVINATI!
AH, BENE! È COSÌ CHE LA PENSI, EH?!
VP
AGH!
EEH, GIÀ-GIÀ...

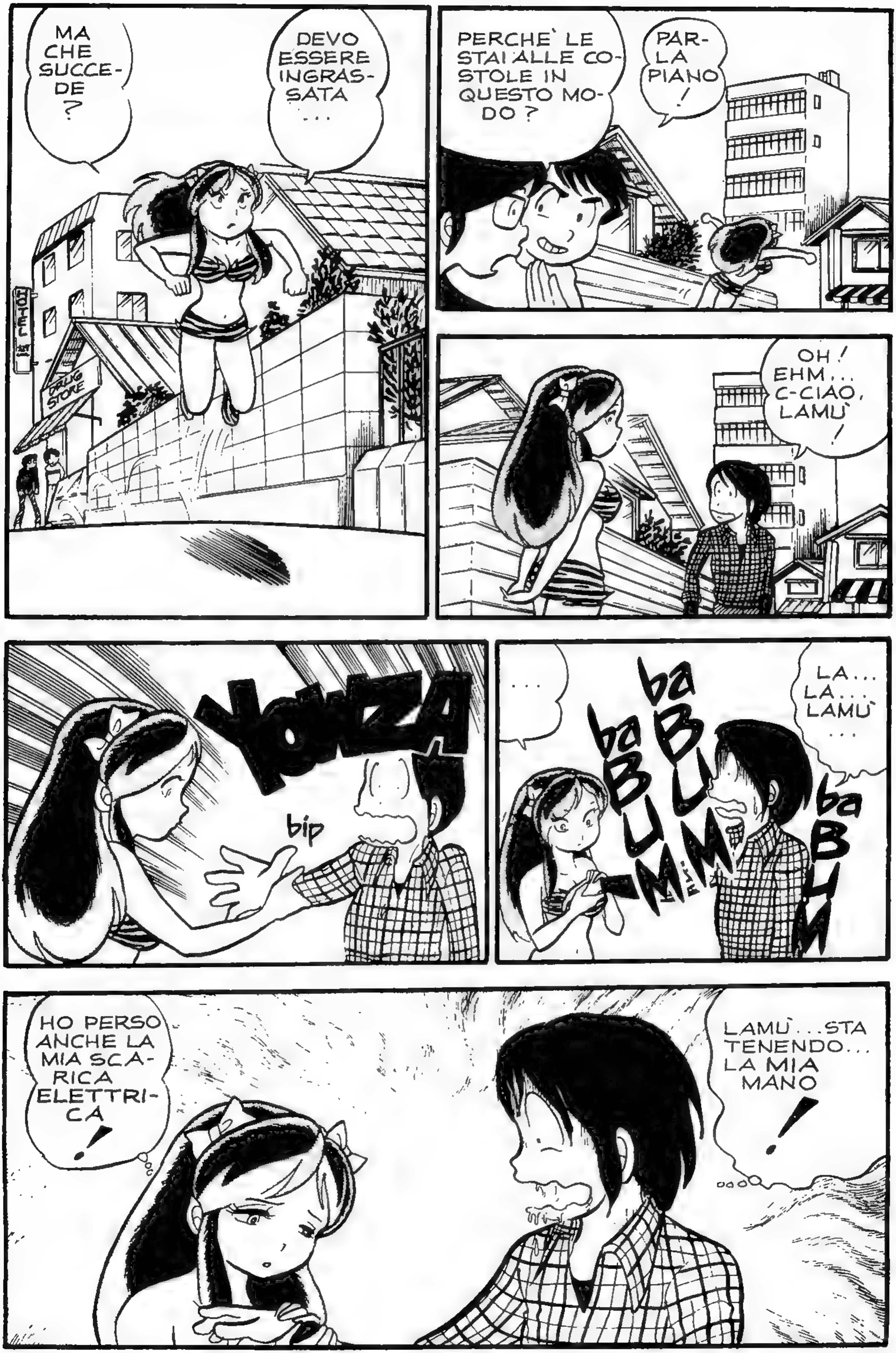

C'È NESSUNO IN CASA?
VENGO...
OH, SALVE!
BUONGIORNO, SIGNORA MOROBOSHI.
È ANCORA FRA NOI VIVI, ATARU?
AH AH... DA COME VA, DIREI NON ANCORA PER MOLTO!
ATARU!
VI HO SENTITO! RIDEVATE ALLE MIE SPALLE! E TU SARESTI MIA MADRE? E TU MIO AMICO? PFUI!
SHK
OH, NON FARGLI CASO. È ISTERICO.
VEDO.
CHE CI FAI QUI?
SAKURAMBO MI HA CHIESTO DI DARTI QUESTA.
SAKURAMBO?

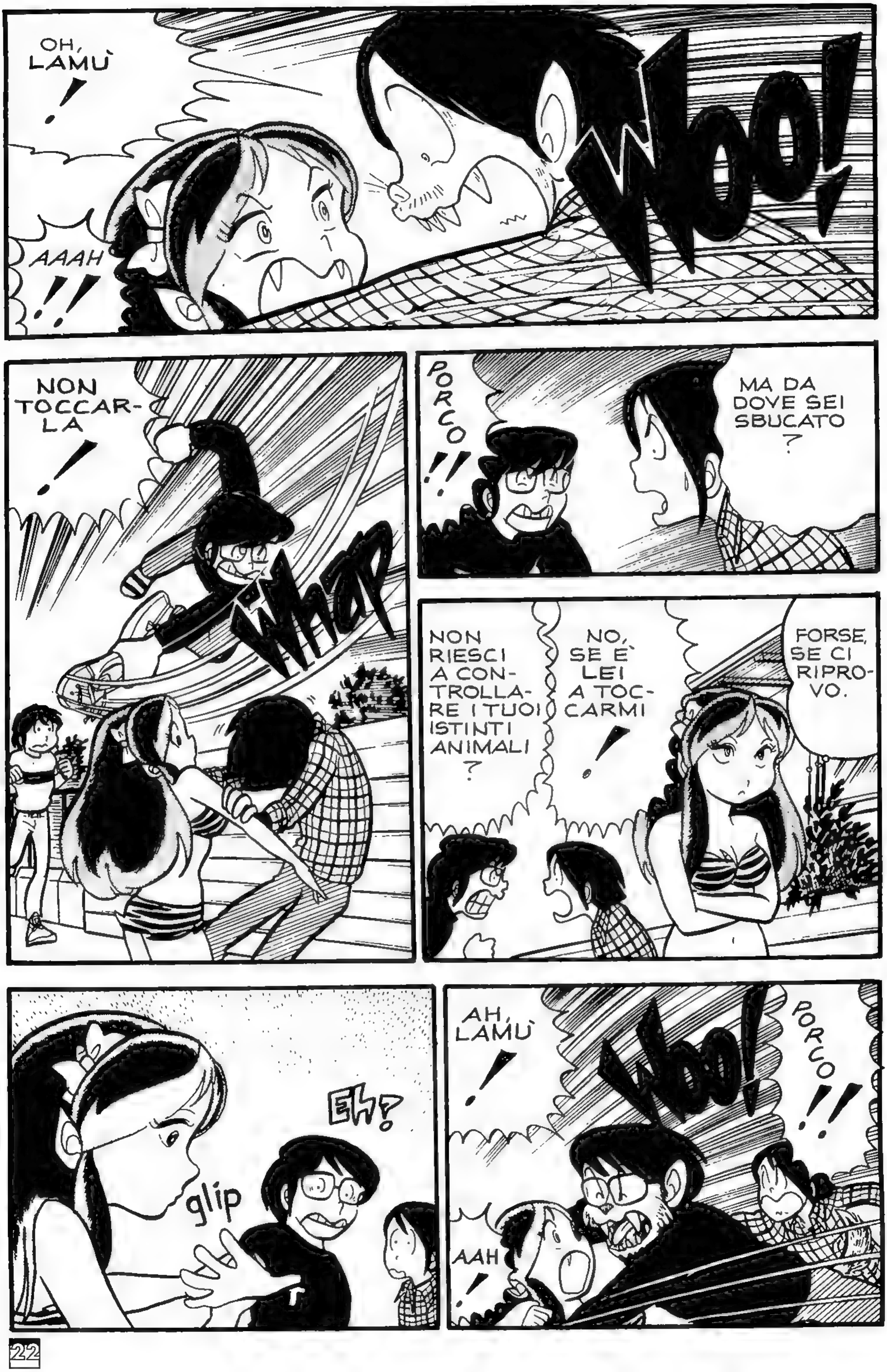

UNA LETTERA E UN NASTRO . . .
SAKURAMBO
A CHE SERVE 'STO NASTRO GIALLO ?
COMECOME? "LEGA I NASTRI ATTORNO ALLE CORNA DI LAMÙ..."
"...IL NASTRO MAGICO... ANNULLA IL POTERE DEI DEMONI!"
"SOLO CHI LI ANNODA SARÀ IN GRADO DI SCIOGLIERLI..."
EH EH EH ...
krmp
SENTI, CONTIENITI!...
LAMÙ! QUI!
sh!
TESORUCCIO! MA CHE...?

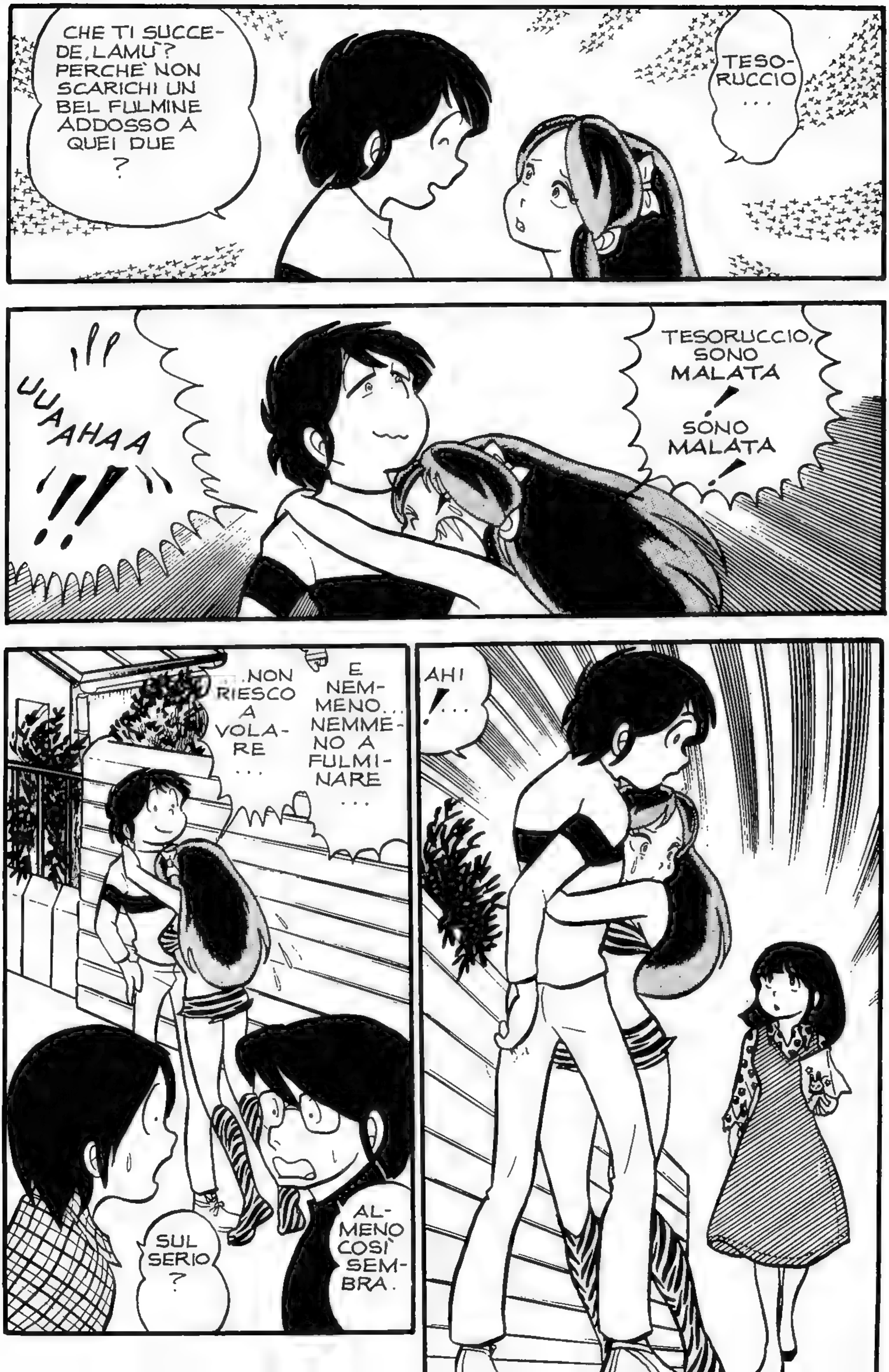

CO-S'HAI IN MANO?
È SAKURAMBO CHE MI HA CHIESTO DI...
AHEM AHEM AHEM
SAKURAMBO?
MA CHE HAI IN GOLA, UN ROSPO?
SENTI, STATTENE ZITTO, VA BENE? ZITTO!
ECCO... EHM... LAMÙ...
SONO DEI NASTRI. SONO MOLTO DI MODA, FRA LE RAGAZZE TERRESTRI...
SÌ?
MI PIACEREBBE TANTO VEDERTELI INDOSSARE.
SEMBRI NERVOSO, TESORUCCIO.
È SOLO CHE SONO... SONO EMOZIONATO... PERCHÉ... PERCHÉ SARESTI COSÌ CARINA CON QUESTI...
MA NON SONO UN PO' DEMODÉ, I NASTRI?
ZITTO!

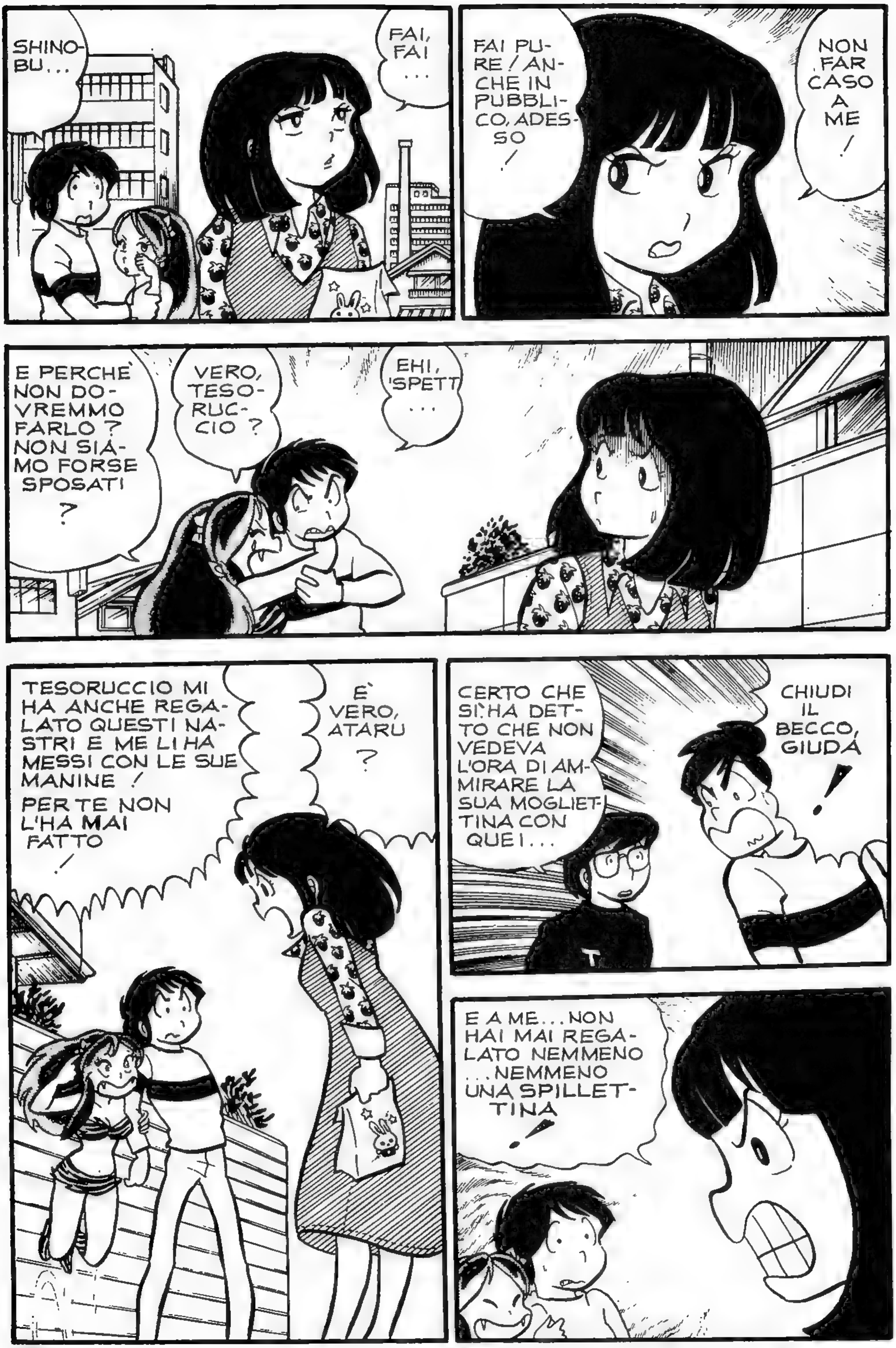

CHE RAZZA DI MARITO SAREI, SE NON VOLESSI CHE MIA MOGLIE APPARISSE BELLISSIMA?
OH, TESORINO, NON VEDO L'ORA DI AMMIRARE LA MIA MOGLIETTINA COI NASTRI!
TU DICI...?
TI PREGO, MIA CARA! LASCIA CHE TE LI METTA IO!
HUNTING EVIL SPIRITS
CHE DOLCE!
TOMBOLA!
BEEELLI! ♡
BUDWEISER
SEMBRA CHE LE PIACCIANO!
tee hee
BUDWEI
NON QUANTO PIACCIONO A ME!

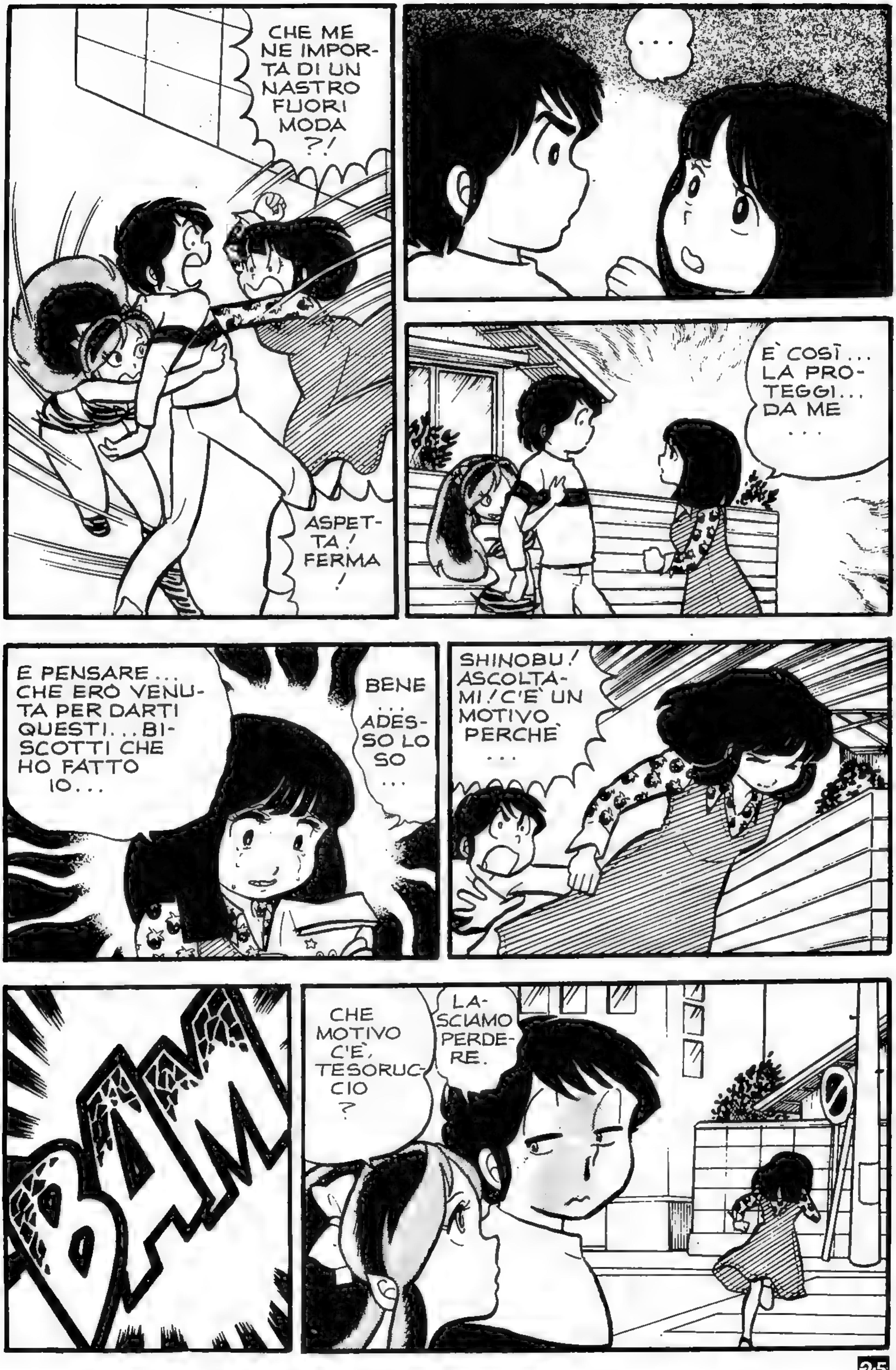

COME SONO CARINI!
DEVO USCIRE A FARLI VEDERE!
boing
EEEH?!
fwap
fwap fwap
ORC...!
LAMÙ! VA TUTTO BENE?
CE L'HO FATTA!
BOP
OHI... OHI... OHI...
?

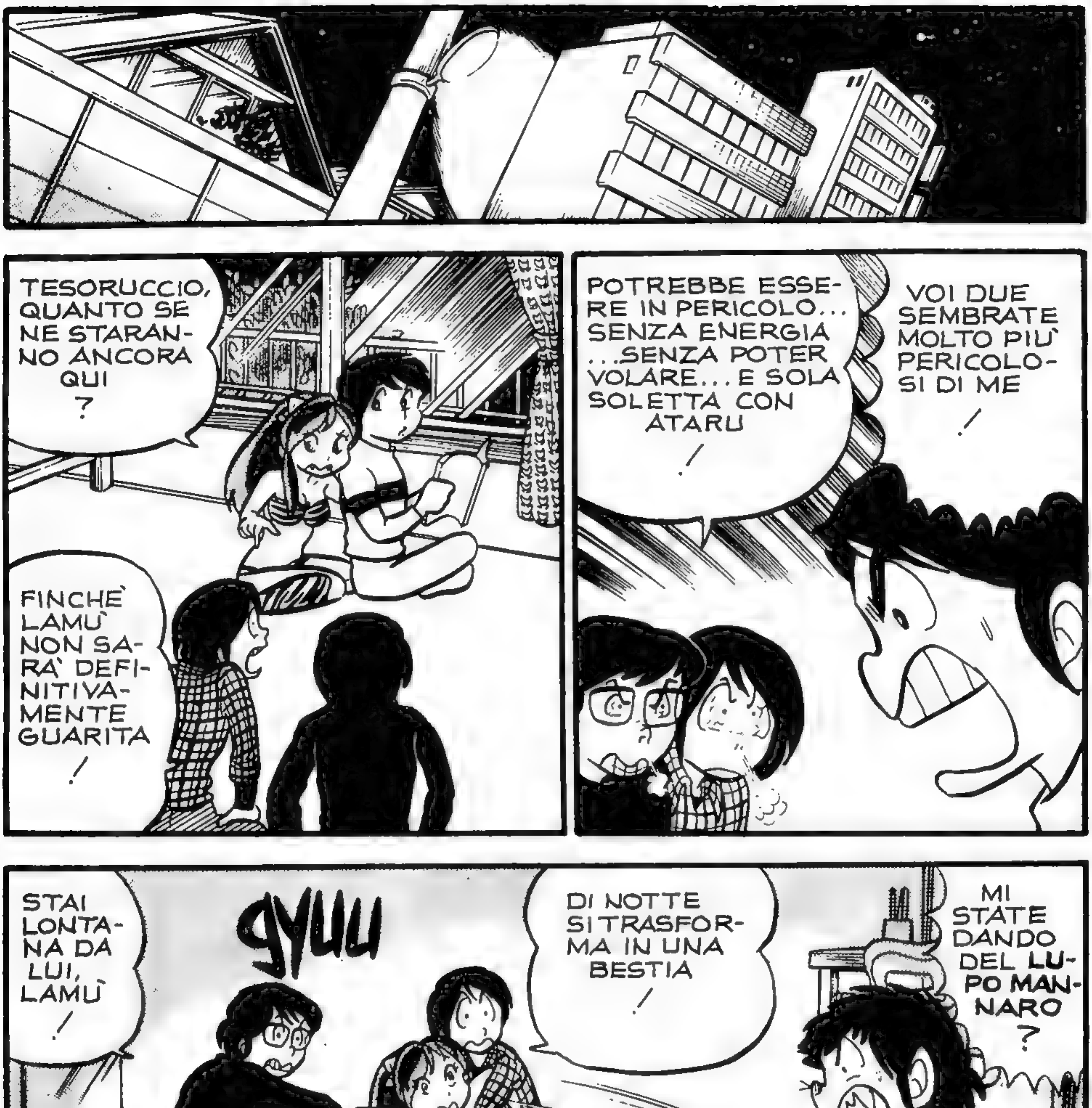

MA CHE SUCCEDE?
DEVO ESSERE INGRASSATA...
HOTEL
DRUG STORE
PERCHÈ LE STAI ALLE COSTOLE IN QUESTO MODO?
PARLA PIANO!
OH! EHM... C-CIAO, LAMÙ!
YOWZA
bip
...
LA... LA... LAMÙ...
baBUMM
baBUMM
baBUMM
HO PERSO ANCHE LA MIA SCARICA ELETTRICA!
LAMÙ...STA TENENDO... LA MIA MANO!

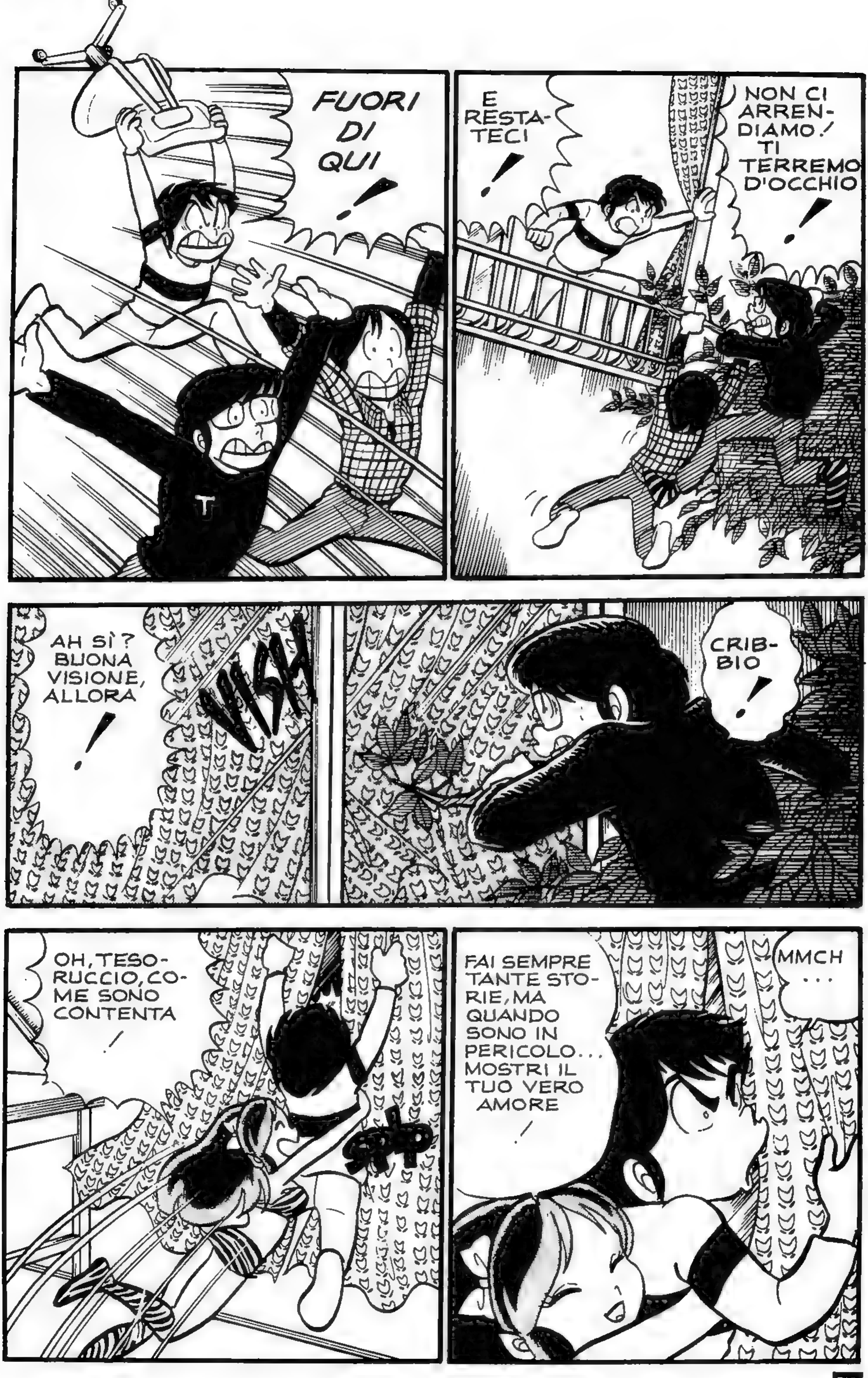

OH, LAMÙ!
AAAH!!
WOO!
NON TOCCARLA!
WHAP
PORCO!!
MA DA DOVE SEI SBUCATO?
NON RIESCI A CONTROLLARE I TUOI ISTINTI ANIMALI?
NO, SE È LEI A TOCCARMI!
FORSE, SE CI RIPROVO.
EH?
glip
AH, LAMÙ!
WOO!
PORCO!!
AAH!

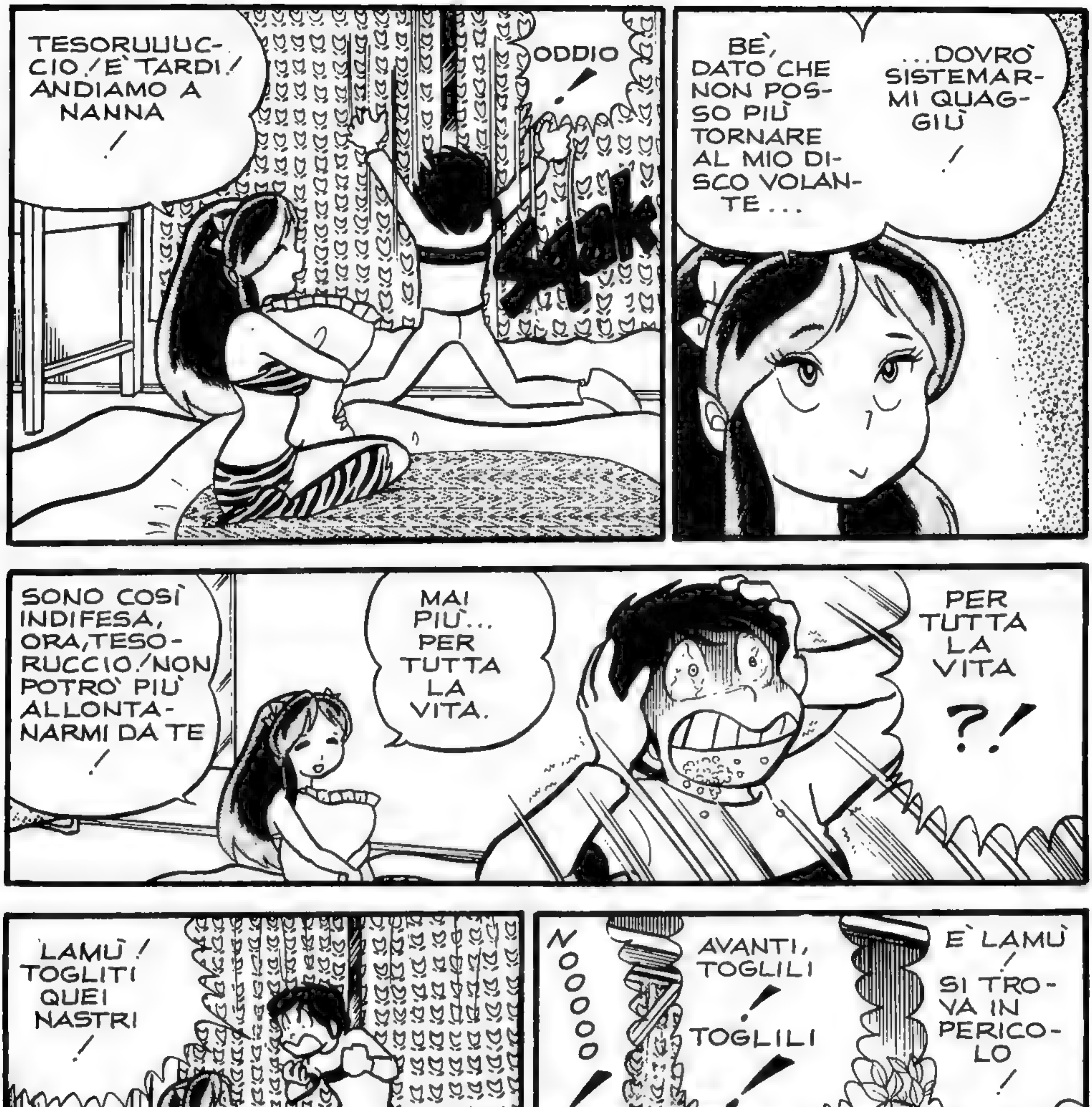

CHE TI SUCCEDE, LAMÙ? PERCHÈ NON SCARICHI UN BEL FULMINE ADDOSSO A QUEI DUE?
TESORUCCIO...
UUAAHAA!!
TESORUCCIO, SONO MALATA! SONO MALATA!
...NON RIESCO A VOLARE...
E NEMMENO... NEMMENO A FULMINARE...
SUL SERIO?
ALMENO COSÌ SEMBRA.
AHI!...

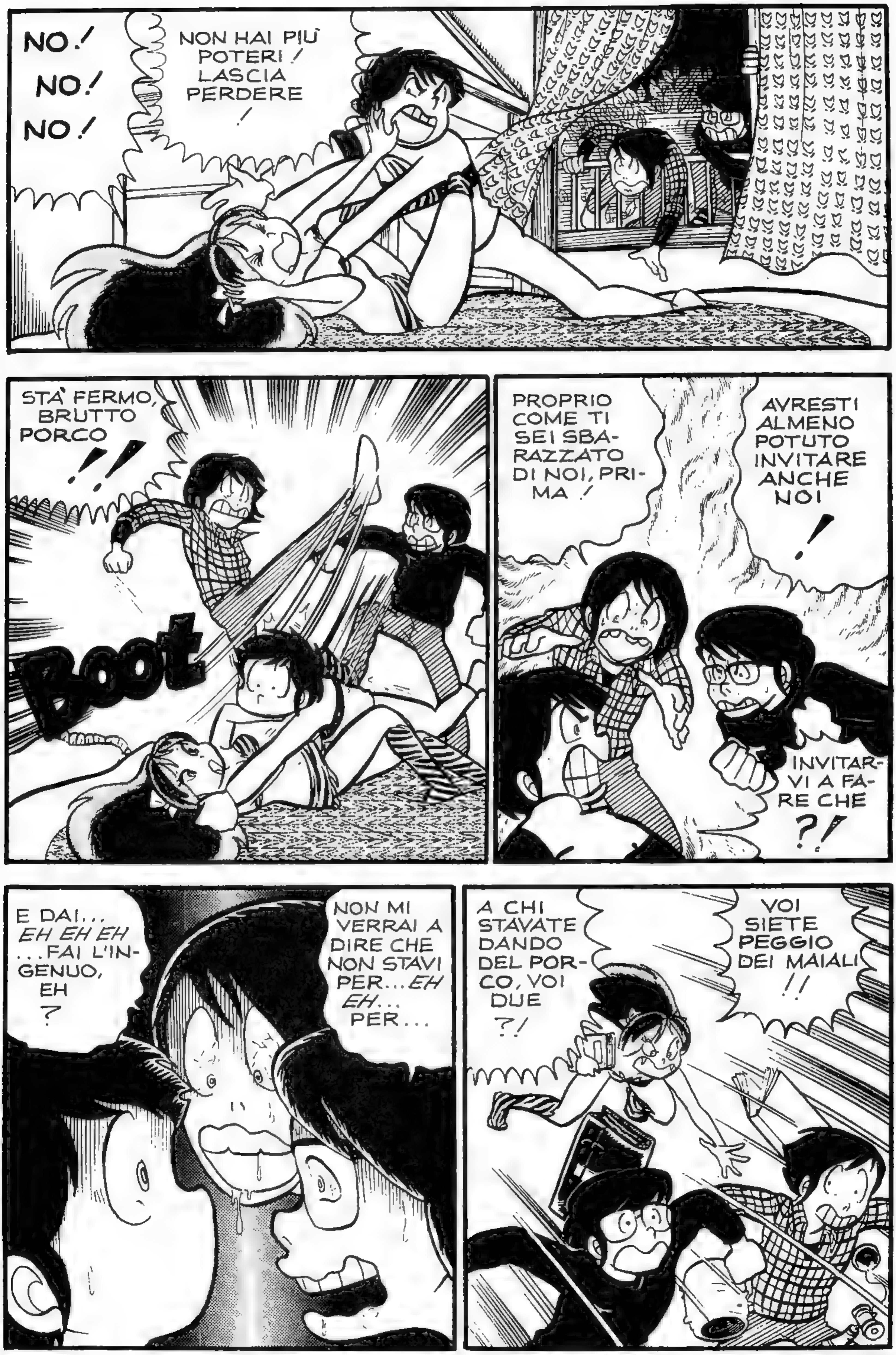

SHINOBU...
FAI, FAI...
FAI PURE! ANCHE IN PUBBLICO, ADESSO!
NON FAR CASO A ME!
E PERCHÈ NON DOVREMMO FARLO? NON SIAMO FORSE SPOSATI?
VERO, TESORUCCIO?
EHI, 'SPETT...
TESORUCCIO MI HA ANCHE REGALATO QUESTI NASTRI E ME LI HA MESSI CON LE SUE MANINE! PER TE NON L'HA MAI FATTO!
È VERO, ATARU?
CERTO CHE SÌ, HA DETTO CHE NON VEDEVA L'ORA DI AMMIRARE LA SUA MOGLIETTINA CON QUEI...
CHIUDI IL BECCO, GIUDA!
E A ME... NON HAI MAI REGALATO NEMMENO ...NEMMENO UNA SPILLETTINA!

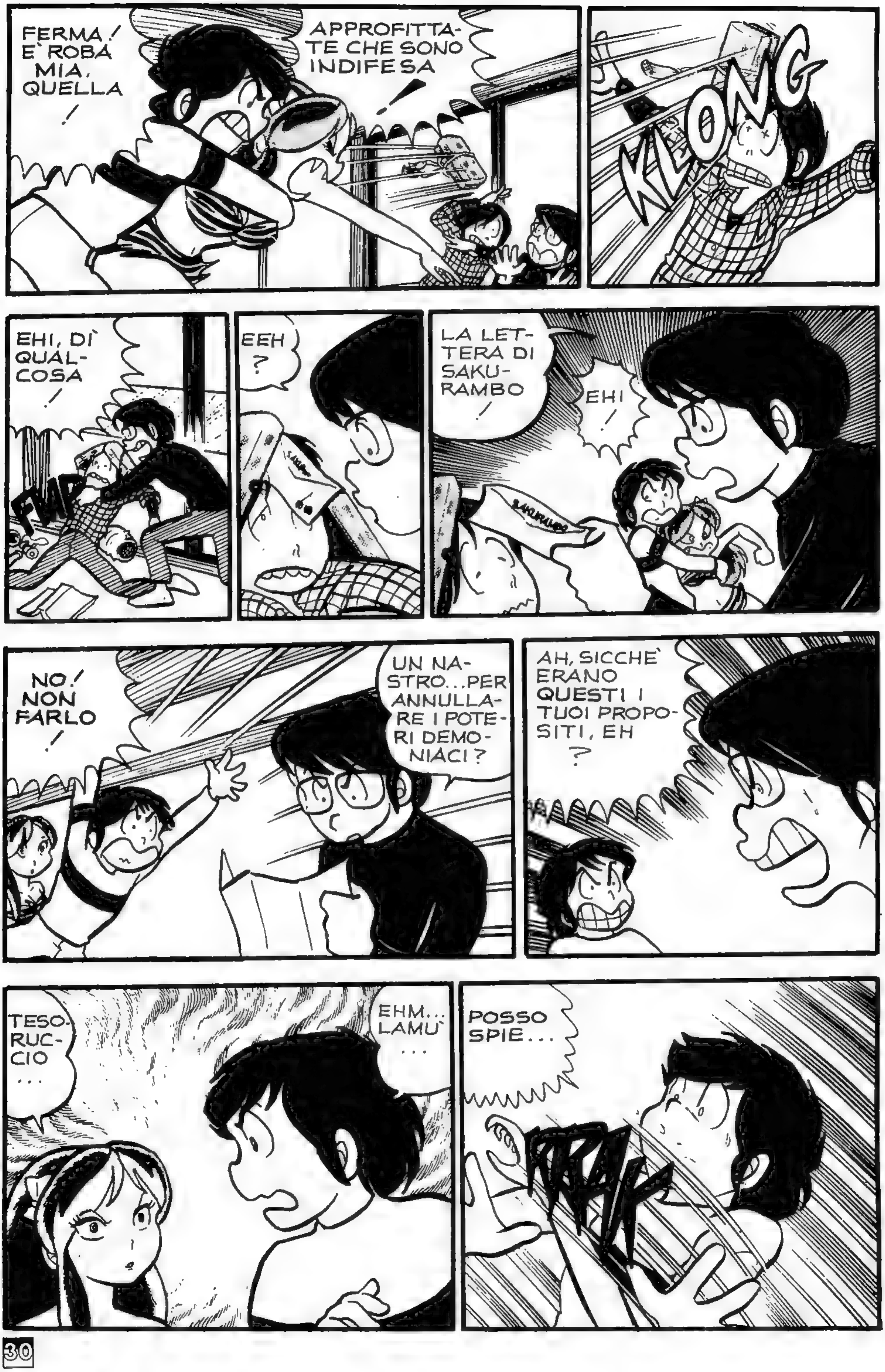

CHE ME NE IMPORTA DI UN NASTRO FUORI MODA ?!
ASPETTA! FERMA!
...
È COSÌ... LA PROTEGGI... DA ME ...
E PENSARE... CHE ERO VENUTA PER DARTI QUESTI... BISCOTTI CHE HO FATTO IO...
BENE ... ADESSO LO SO ...
SHINOBU! ASCOLTAMI! C'È UN MOTIVO PERCHÉ ...
BAM
CHE MOTIVO C'È, TESORUCCIO ?
LASCIAMO PERDERE.

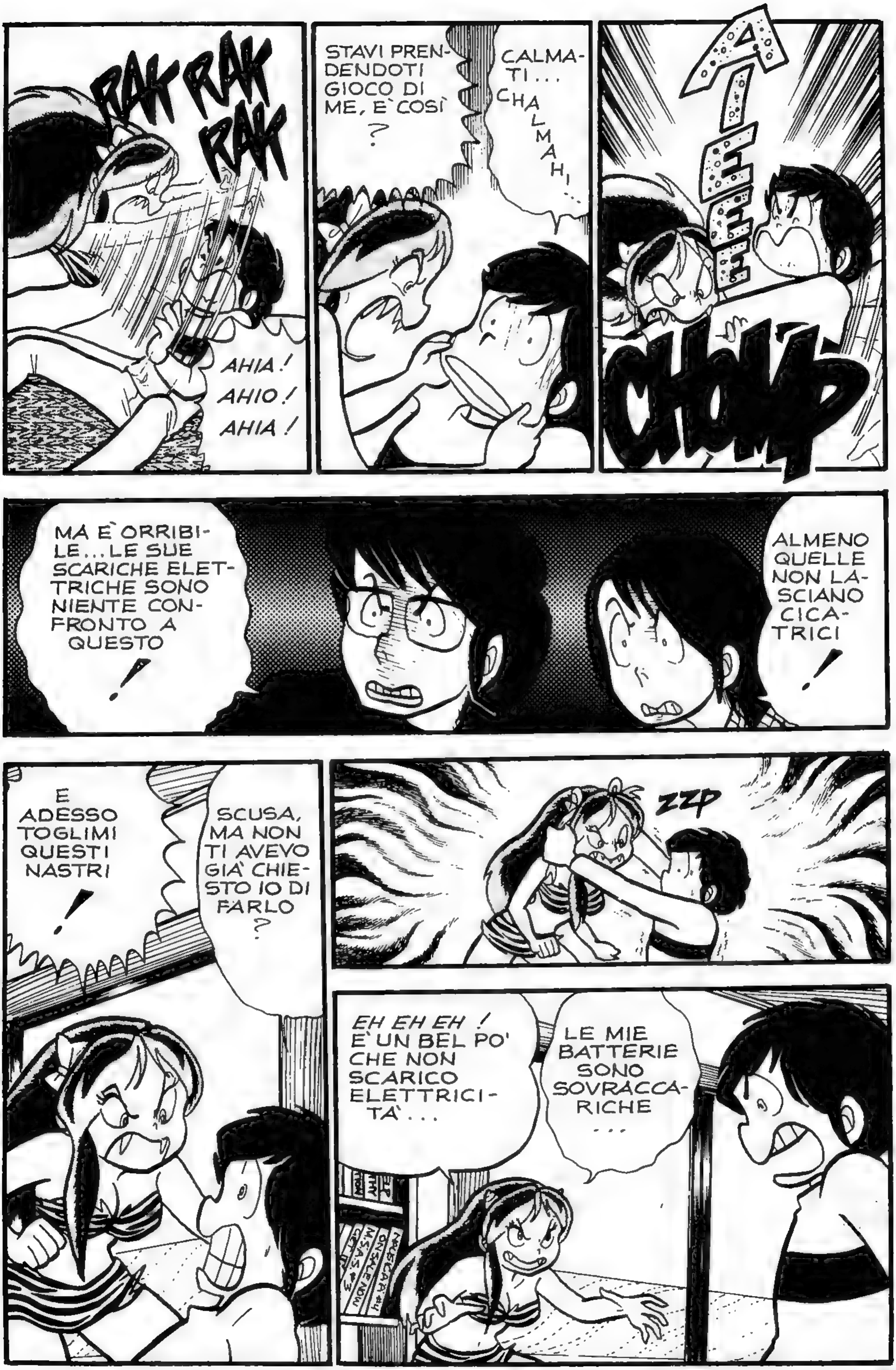

TESORUCCIO, QUANTO SE NE STARANNO ANCORA QUI ?
FINCHÈ LAMÙ NON SARÀ DEFINITIVAMENTE GUARITA !
POTREBBE ESSERE IN PERICOLO... SENZA ENERGIA ...SENZA POTER VOLARE... E SOLA SOLETTA CON ATARU !
VOI DUE SEMBRATE MOLTO PIÙ PERICOLOSI DI ME !
STAI LONTANA DA LUI, LAMÙ !
GYUU
DI NOTTE SI TRASFORMA IN UNA BESTIA !
MI STATE DANDO DEL LUPO MANNARO ?
EH EH EH, GUARDA ! L'ABBIAMO MESSA IN SALVO DA TE, NO ?
TESORUCCIO ! AIUTO ! QUESTI QUI TOCCANO !
GWISH
NNGGH...

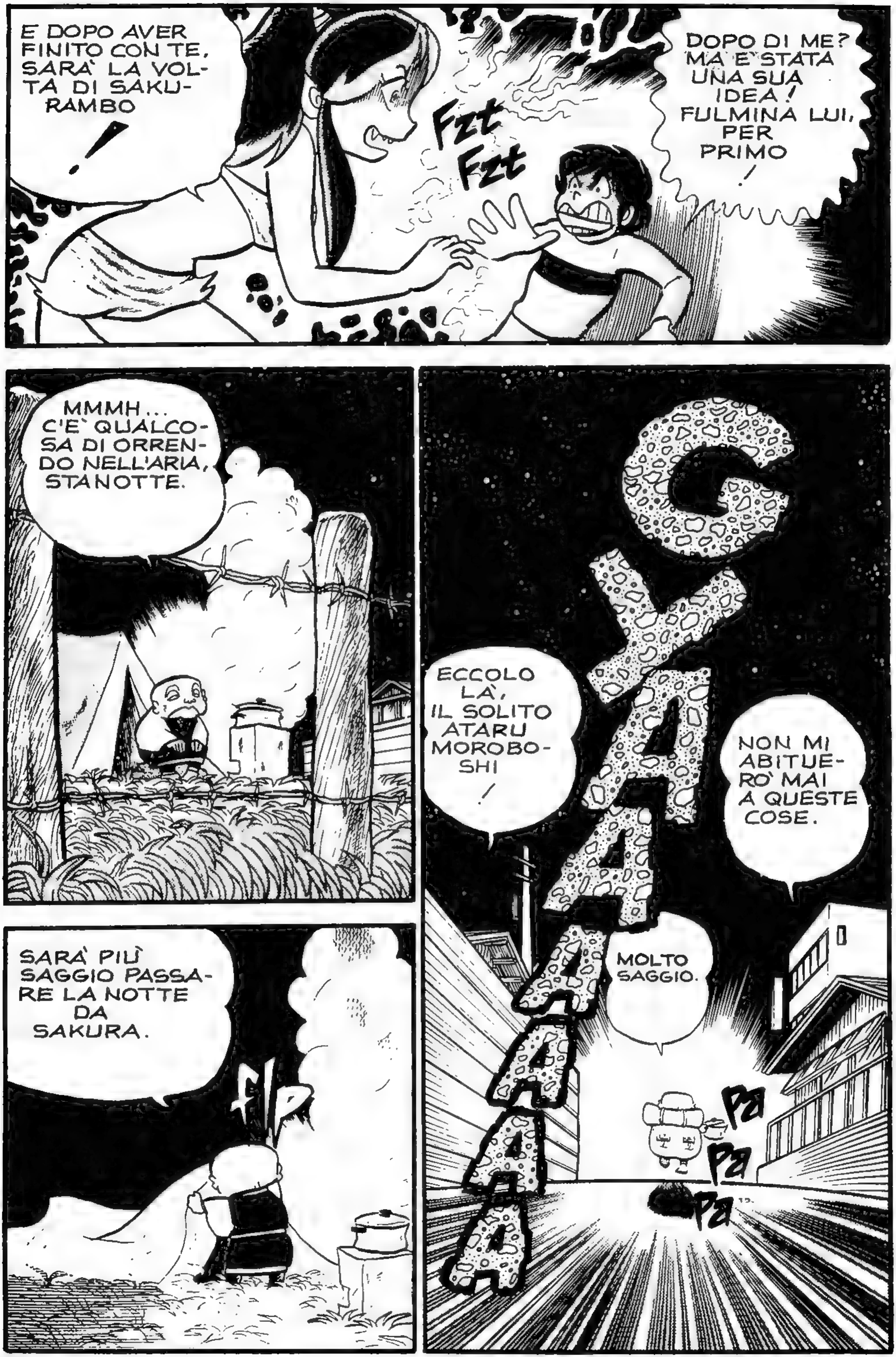

FUORI DI QUI!
E RESTATECI!
NON CI ARRENDIAMO! TI TERREMO D'OCCHIO!
AH SÌ? BUONA VISIONE, ALLORA!
VISH
CRIBBIO!
OH, TESORUCCIO, COME SONO CONTENTA!
FAI SEMPRE TANTE STORIE, MA QUANDO SONO IN PERICOLO... MOSTRI IL TUO VERO AMORE!
MMCH...


TESORUUUCCIO! È TARDI! ANDIAMO A NANNA!
ODDIO!
Splak
BE', DATO CHE NON POSSO PIÙ TORNARE AL MIO DISCO VOLANTE...
...DOVRÒ SISTEMARMI QUAGGIÙ!
SONO COSÌ INDIFESA, ORA, TESORUCCIO! NON POTRÒ PIÙ ALLONTANARMI DA TE!
MAI PIÙ... PER TUTTA LA VITA.
PER TUTTA LA VITA?!
LAMÙ! TOGLITI QUEI NASTRI!
COME?
NO! È IL PRIMO REGALO CHE TU MI ABBIA MAI FATTO!
ALLORA TE LI TOLGO IO!
NOOOOO!
AVANTI, TOGLILI! TOGLILI!
È LAMÙ! SI TROVA IN PERICOLO!
FAP
WUMP
LO SAPEVO IO, CHE ERA UN MAIALE!


NO! NO! NO!
NON HAI PIÙ POTERI! LASCIA PERDERE!
STÀ FERMO, BRUTTO PORCO!!!
Boot
PROPRIO COME TI SEI SBARAZZATO DI NOI, PRIMA!
AVRESTI ALMENO POTUTO INVITARE ANCHE NOI!
INVITARVI A FARE CHE?!
E DAI... *EH EH EH* ...FAI L'INGENUO, EH?
NON MI VERRAI A DIRE CHE NON STAVI PER... *EH EH*... PER...
A CHI STAVATE DANDO DEL PORCO, VOI DUE?!
VOI SIETE PEGGIO DEI MAIALI!!


FERMA! È ROBA MIA, QUELLA!
APPROFITTATE CHE SONO INDIFESA!
KLONG
EHI, DÌ QUALCOSA!
FLAP
EEH?
SAKURAMBO
LA LETTERA DI SAKURAMBO!
EHI!
SAKURAMBO
NO! NON FARLO!
UN NASTRO... PER ANNULLARE I POTERI DEMONIACI?
AH, SICCHÈ ERANO QUESTI I TUOI PROPOSITI, EH?
TESORUCCIO...
EHM... LAMÙ...
POSSO SPIE...

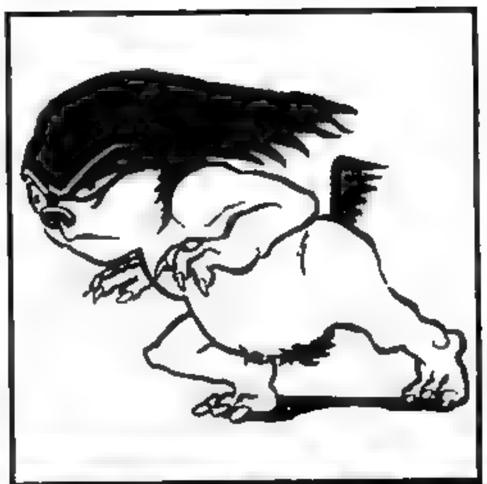

RAK RAK RAK RAK
AHIA! AHIO! AHIA!
STAVI PRENDENDOTI GIOCO DI ME, È COSÌ?
CALMATI... CHALMAHI...
AIEEE
CHOMP
MA È ORRIBILE... LE SUE SCARICHE ELETTRICHE SONO NIENTE CONFRONTO A QUESTO!
ALMENO QUELLE NON LASCIANO CICATRICI!
E ADESSO TOGLIMI QUESTI NASTRI!
SCUSA, MA NON TI AVEVO GIÀ CHIESTO IO DI FARLO?
ZZP
EH EH EH! È UN BEL PO' CHE NON SCARICO ELETTRICITÀ...
LE MIE BATTERIE SONO SOVRACCARICHE...


E DOPO AVER FINITO CON TE, SARÀ LA VOLTA DI SAKURAMBO !
Fzt Fzt
DOPO DI ME? MA È STATA UNA SUA IDEA! FULMINA LUI, PER PRIMO !
MMMH... C'È QUALCOSA DI ORRENDO NELL'ARIA, STANOTTE.
SARÀ PIÙ SAGGIO PASSARE LA NOTTE DA SAKURA.
FLIP
GYAAAAAAA
ECCOLO LÀ, IL SOLITO ATARU MOROBOSHI !
NON MI ABITUERÒ MAI A QUESTE COSE.
MOLTO SAGGIO.
Pa Pa Pa

FINE DELL'EPISODIO.

LE PAROLE DEGLI ANIME

DI FEDERICO COLPI



NOTE

Per i prossimi numeri abbiamo previsto la pubblicazione di numerose interviste relative al mondo degli anime: visto che in esse si trovano spesso termini tecnici non molto chiari, abbiamo deciso di offrirvi un vocabolarietto che vi spieghi tutti i segreti della realizzazione di un cartone animato. Speriamo che queste informazioni, oltre a esservi utili in sé e per sé, vi portino anche a guardare i cartoni non solo con l'occhio dello spettatore passivo ma di colui che indaga su come nasce ciò che sta vedendo. Capirete così perché è scoppiata la moda dei robot componibili e delle maghette con specchi e bacchette, perché ogni episodio di una serie TV sia disegnato in modo diverso da quello precedente... e tante altre cose!

GLI ELEMENTI

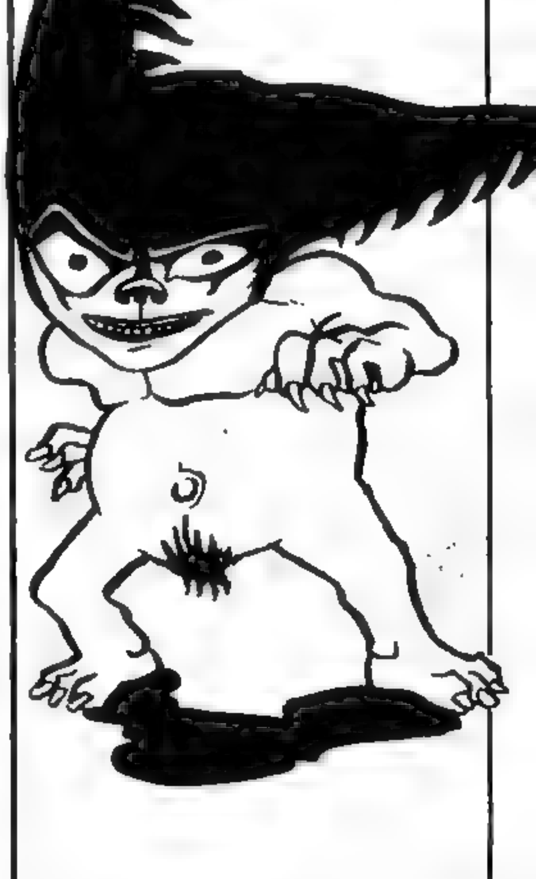
- Soggetto (*gensaku*)

E' l'idea dalla quale nasce il cartone animato. Di solito in Giappone il soggetto è costituito dalla storia di un fumetto preesistente: più di rado da romanzi, videogame, giochi di ruolo, ecc. Di fatto, il soggetto, ciò a cui i realizzatori di anime si ispirano, può avere le origini più stravaganti: vi sono anche cartoni animati che mettono in immagini il testo di una canzone o di una poesia! I cartoni basati su opere letterarie, fumetti, giochi ecc. sono detti ***gensakumono*** (opere a soggetto). ***Gensakusha*** (autore del soggetto) indica l'autore non del cartone animato, ma dell'opera a cui questo si ispira.

Il termine 'soggettista' indica invece una cosa ben diversa, cioè un personaggio che per lavoro si occupa di creare nuovi personaggi e nuove storie: in questo caso il cartone animato che ne esce viene detto 'originale' (***orijinarumono***) perché viene appositamente ideato al fine di farne un anime, senza trar spunto da nessuna opera (letteraria o a fumetti) preesistente. Spesso, invece di una sola persona, collaborano alla stesura di questo soggetto originale più individui: in tal caso più che il termine *gensaku* si usa quello di ***kikaku*** (progetto).

- Produzione (*seisakun*)

Il produttore è il responsabile generale della realizzazione di un cartone animato, con l'importante compito di farlo nascere e gestirne la vita. In altre parole, è lui che sceglie lo staff a cui affidare la lavorazione di un anime, che cerca sponsor e finanziatori disposti a sostenerne i costi e che ha la parola definitiva su ogni decisione. Se si tratta di una serie TV, deve sempre imporsi, dati di ascolto e lettere dei telespettatori alla mano, di produrre un'opera adatta ai gusti del pubblico: per esempio, se gli spettatori dimostrano di apprezzare soprattutto le situazioni comiche di una serie, ordina agli sceneggiatori di inserire più elementi umoristici; se dichiarano invece di amare un determinato personaggio, fa sì che a questi sia dato maggior risalto. Oltre a quelle del pubblico, deve anche applicare le richieste degli sponsor (solitamente fabbriche di giocattoli): se per esempio gli viene chiesto di introdurre, invece di un solo robot, cinque robot che



NOTE

cooperano (la vendita di cinque giocattoli è più redditizia di quella di uno solo), in fase di progettazione il produttore decide che il robot in questione sia formato da cinque automi più piccoli; se lo sponsor chiede che la maghetta usi, per trasformarsi, uno specchio o una bacchetta dorata, il produttore deve comunicare al character designer la necessità di inserire questo particolare nella caratterizzazione dell'eroina di turno!

- Sceneggiature (*kyakuhon*)

Scelti dal produttore, i ***kyakuhonka*** (sceneggiatori) si occupano, sulla base del soggetto, di scrivere le trame e i dialoghi di ciascuno degli episodi che compongono una serie. Di solito ci sono almeno cinque o più sceneggiatori per ogni serie TV, che si distribuiscono il lavoro a rotazione: è molto raro che due episodi successivi siano opera dello stesso sceneggiatore. Nel caso di OAV e di lungometraggi, c'è di norma un solo sceneggiatore.

GLI OPERATORI

- Character designer

Il compito del character designer è quello di dare un volto a ciascun personaggio. Quando l'anime è tratto da un fumetto, il suo lavoro diviene quello di ridisegnare i personaggi del manga in modo da renderli più adatti alla trasposizione televisiva. La norma che guida un character designer è quella di disegnare un personaggio molto espressivo e che eserciti fascino sul pubblico usando il minor numero di tratti possibile; questo perché gli animatori possano disegnarlo con facilità e velocemente. In tempi recenti accanto alla figura del character designer è nata quella del **mecha designer**, che si occupa di disegnare robot e macchine varie: con la moda dello splatter è poi entrato in scena il **kaiju designer** o **monster designer** (disegnatore di mostri), specializzato nel disegno di tutte le creature orripilanti che popolano gli anime di questi ultimi anni. I disegni di questi tre autori, che gli animatori usano costantemente come riferimento, si chiamano ***setteizu*** o ***settei.***

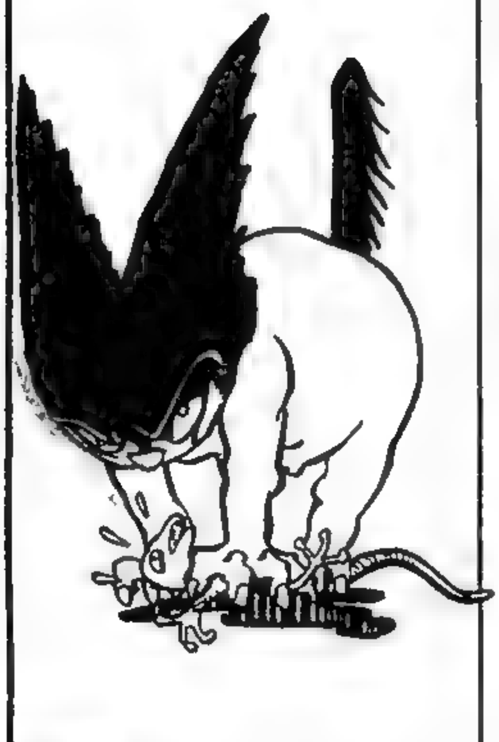
- Direttore dei fondali (*bijutsu*)

Disegna i *settei* degli ambienti e si occupa spesso della definizione dei colori dei personaggi (***cara settei***, *settei* dei colori). Inoltre è di norma il supervisore generale di tutti i fondali, cioè colui che li controlla e li corregge. A causa di questa molteplicità di funzioni, il suo ruolo è definito in giapponese col termine di *bijutsu* (arte). Vi sono casi rarissimi in cui il disegnatore dei *settei* degli ambienti è una persona diversa dal direttore dei fondali e specializzata solo in quel compito, che viene definito ***bamen settei*** (*settei* delle ambientazioni).

- Screenplay (*ekonte*)

Un *ekonte* è costituito da un fascicolo in cui ogni pagina è divisa verticalmente in due parti: in quella di sinistra, suddivisa in quadrati che rappresentano lo schermo televisivo, sono realizzati degli schizzi che rappresentano come il regista (***enshutsusha***) intende che sia fatta una scena, con l'indicazione anche del numero di decimi di secondo per i quali quella scena deve essere mantenuta sullo schermo; in quella di destra è indicato il dialogo e sono segnate alcune indicazioni tecniche su come deve essere realizzata la scena.

L'*ekonte* si basa naturalmente sulle sceneggiature ed è quasi sempre opera del regista stesso. Questi viene detto nelle serie TV *enshutsusha* e negli OAV e film cinematografici ***kantoku***. Come per gli sceneggiatori, vi sono circa cinque *enshutsusha* che lavorano a rotazione a una serie televisiva (uno per episodio).



- Disegnatori (*genga*)

Sono coloro che, sulla base dei *settei* e dell'*ekonte*, si occupano di disegnare l'anime. Ve ne sono circa sette od otto per ogni episodio di una serie TV e fino a una trentina per un film cinematografico, a cui il regista affida la realizzazione di uno o più ***katto*** (scene) ciascuno. Ve ne sono spesso di specializzati in *katto* particolari, per esempio scene d'azione, primi piani, battaglie di robot, nudi, ecc.

NOTE

- Intercalatore (*doga*)

Se i disegnatori si occupano solo dei disegni più importanti di una scena (quelli che illustrano l'inizio e la fine d'un movimento), tocca poi agli intercalatori disegnare le scene intermedie. La carriera di un intercalatore consiste di norma nel diventare disegnatore, quindi supervisore dei disegni e infine character designer. Nel complesso, disegnatori e intercalatori sono chiamati 'animatori'. Ancora, il termine *doga* significa anche animazione in generale.

- Supervisore generale dei disegni (*sakuga kantoku* o *sakkan*)

Poiché, come detto sopra, ogni disegnatore si occupa al massimo di tre scene per ogni anime, se esse fossero riprese così come sono si noterebbero subito le differenze di stile dei vari disegnatori. Il compito dei *sakkan* è quello di correggere tutti i disegni di un anime in modo da dar loro uniformità di stile (che diventa, naturalmente, quello del *sakkan* stesso).

- Supervisore generale della regia (*chief director* o *CD*)

Così come il *sakkan* si occupa di dare uniformità ai disegni di un episodio, esiste spesso (ma non sempre) un *chief director* che controlla e supervisiona tutti gli *ekonte* e le regie degli episodi di una serie in modo da darle uniformità nei modi d'espressione e continuità nella narrazione.

LE FASI

- Xerografia

E' il processo con cui, attraverso una macchina, i disegni su carta sono ristampati su fogli di acetato, detti ***seru***. Questo nome, nipponizzazione di *cell*, deriva dal fatto che una volta si usavano fogli di celluloide.

- Colorazione (*shikisai*)

E' il lavoro di colorazione dei *seru*. Il colore è applicato dal retro.

- Effetti speciali (*tokubetsu koka*)

Indica l'atto di imprimere sui *seru* particolari effetti (aureole, nebbie, ecc.) attraverso l'uso dell'aerografo o con altre tecniche.

- Rifiniture o controllo (*shiage*)

E' il controllo finale dei *seru*, in cui si correggono eventuali colorazioni errate e si ridisegnano linee non stampate perfettamente durante la xerografia (quest'ultimo lavoro è detto *tracing*).

- Riprese (*satsuei*)

E' la ripresa dei vari *seru* montati sui fondali. E' in questa fase che, attraverso l'uso di mascherine che filtrano la luce della camera da ripresa, si ottengono effetti luminosi quali raggi laser, stelle, luci, ecc.

- Montaggio (*henshu*)

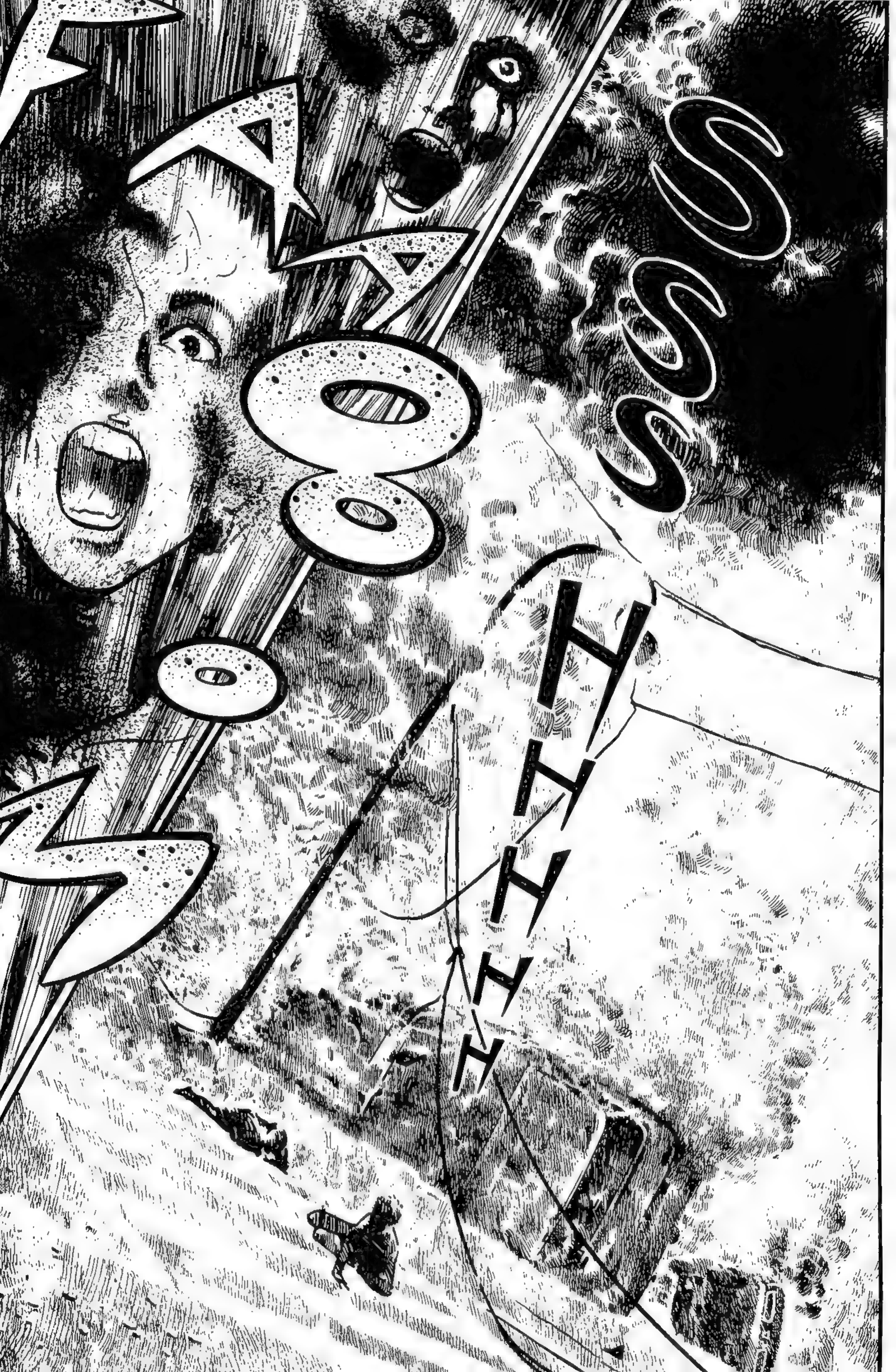
E' il lavoro di assemblaggio dei vari spezzoni di film che sono stati ripresi.

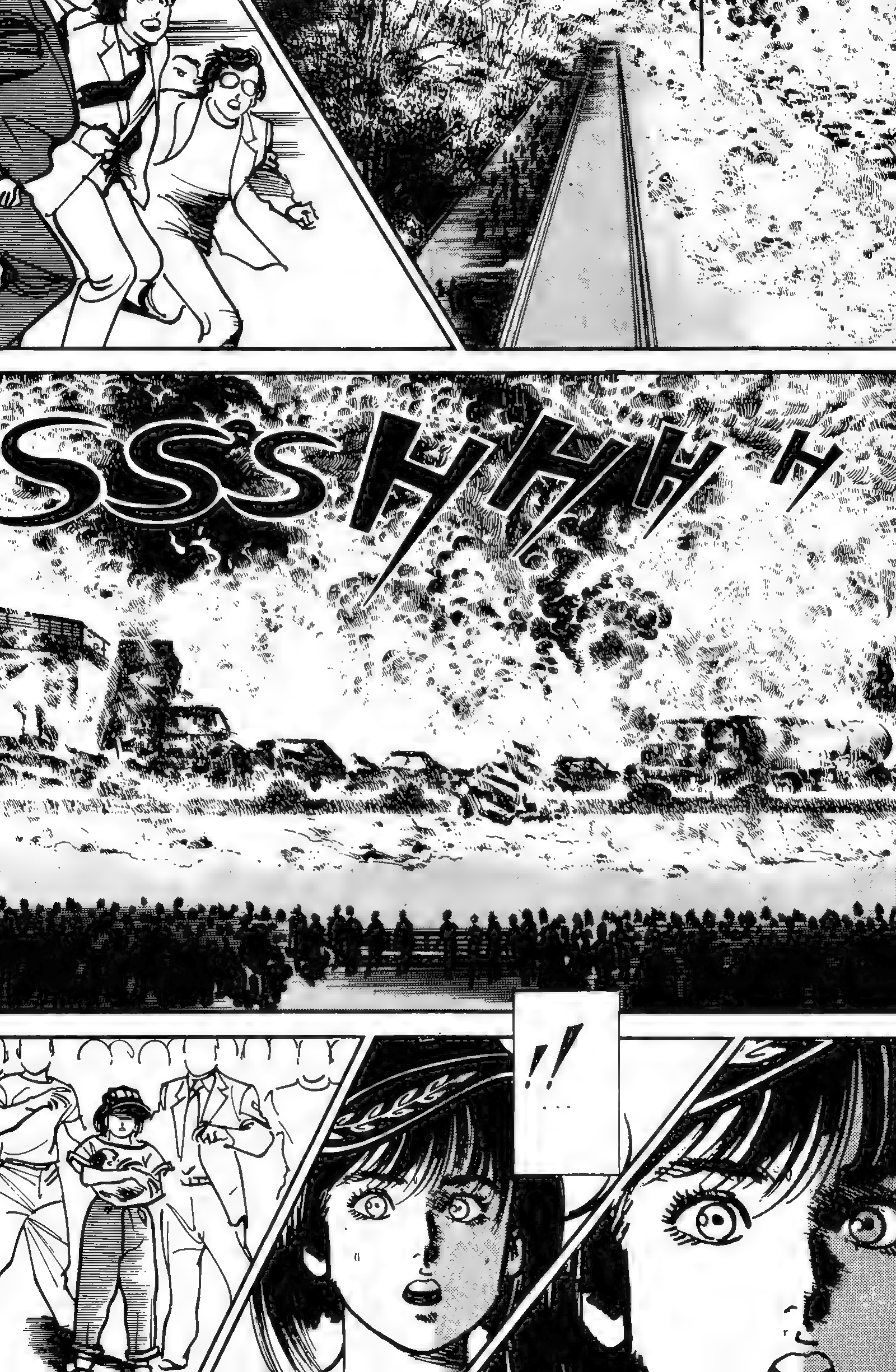
MAI

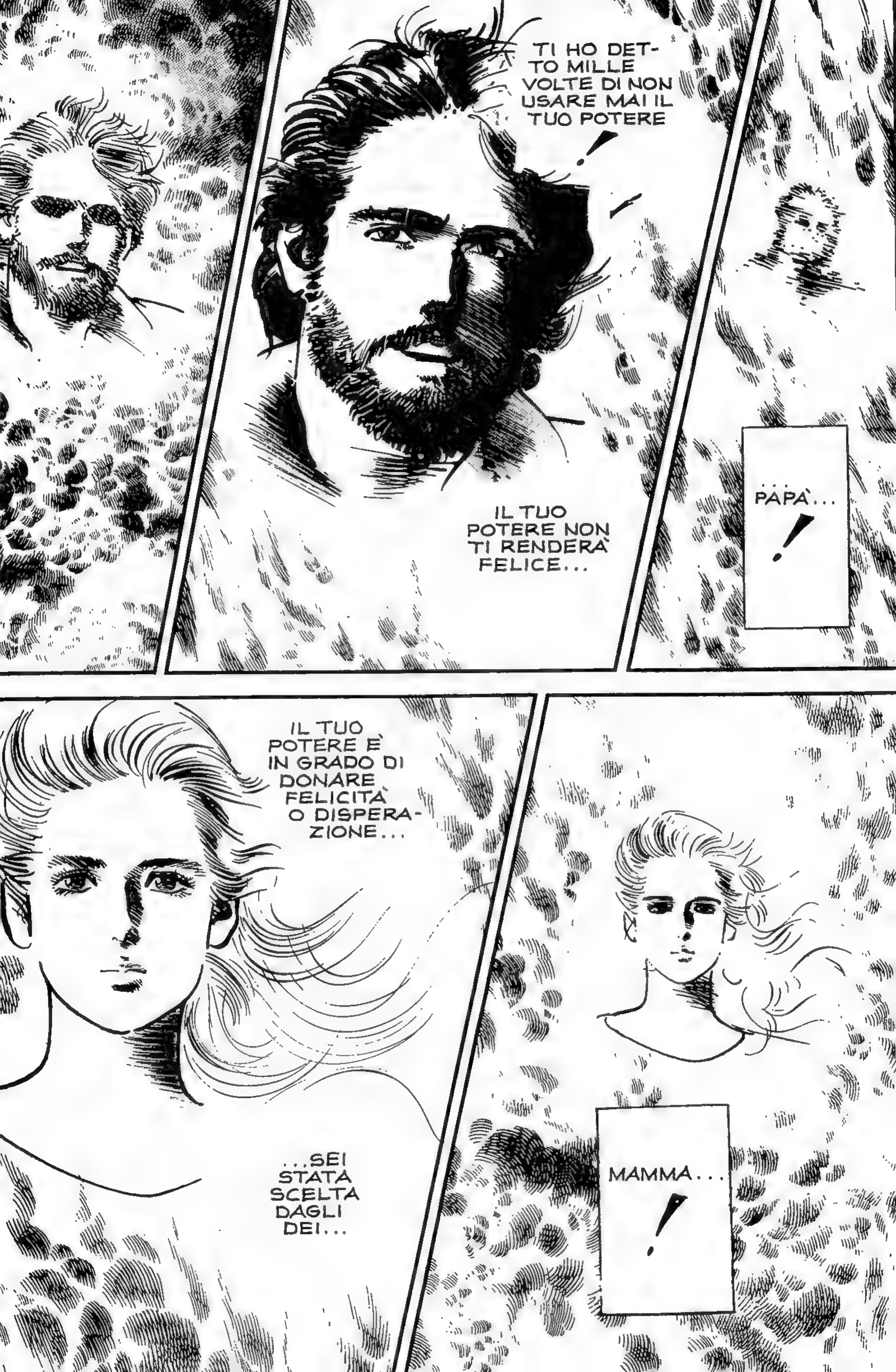
Mai, *sfuggita alla minaccia di Tsukiro, orrendo emissario dell'agenzia Kaieda, è tornata a Tokyo, ospite dell'escursionista che le ha salvato la vita. Intetsu, questo è il soprannome del giovane, interessato alla filosofia indiana, vive in uno studentato dove la presenza della ragazza suscita la parossistica curiosità collettiva. Mai commette ancora una volta un'imprudenza: spinta dalla nostalgia gironzola nei pressi della scuola, per rivedere, anche se da lontano, le sue amichette. Il fatto però non passa inosservato agli sgherri dell'agenzia Kaieda, che è sulle tracce di Mai per conto della Wisdom Alliance, che vuole profittare delle doti psicocinetiche della piccola esper. Quest'ultima ha intanto una sconvolgente verifica delle sue doti quando, per salvare un cagnolino che ha raccolto per strada, provoca un colossale incidente automobilistico.*

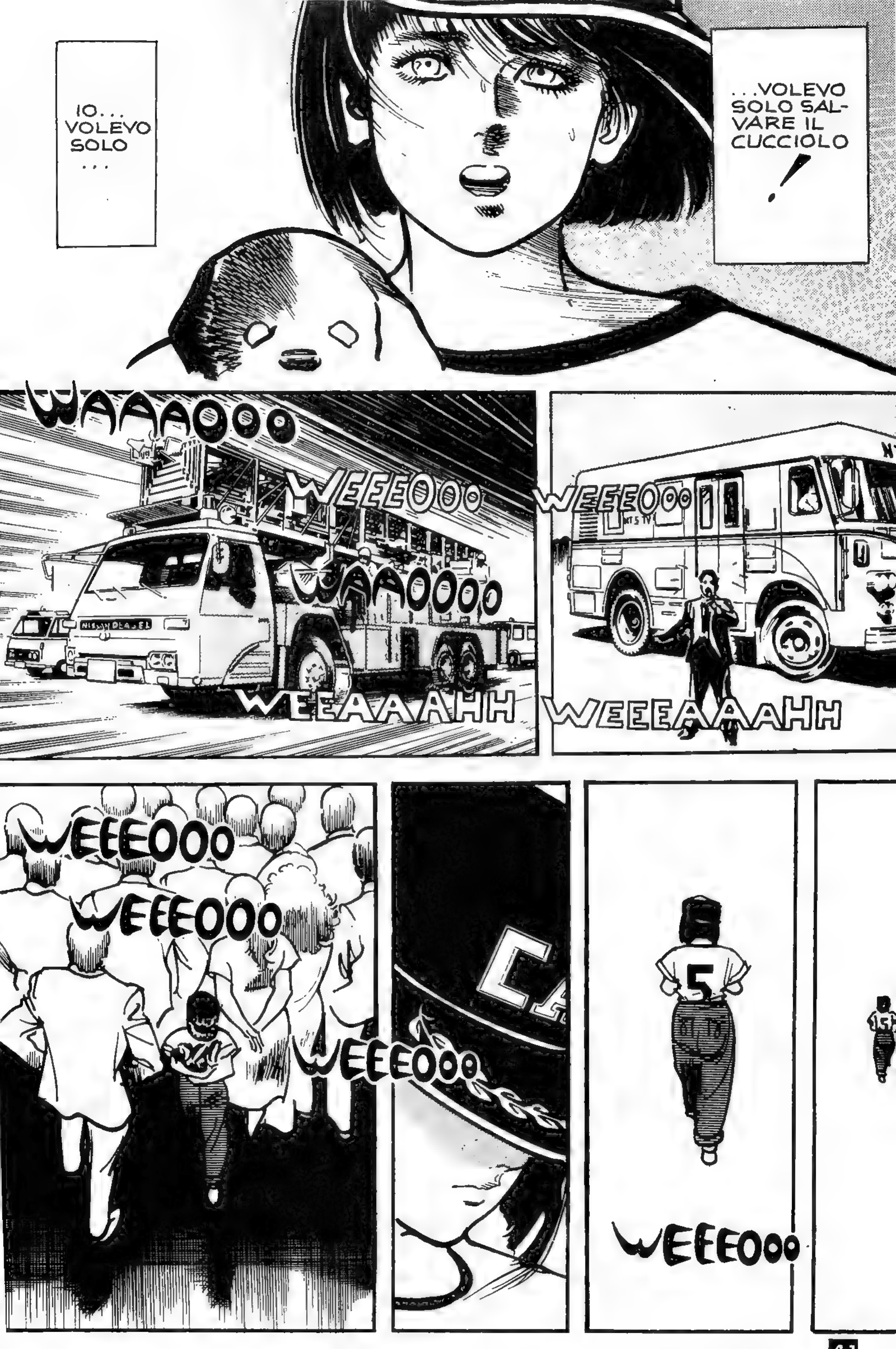
CAPITOLO 13

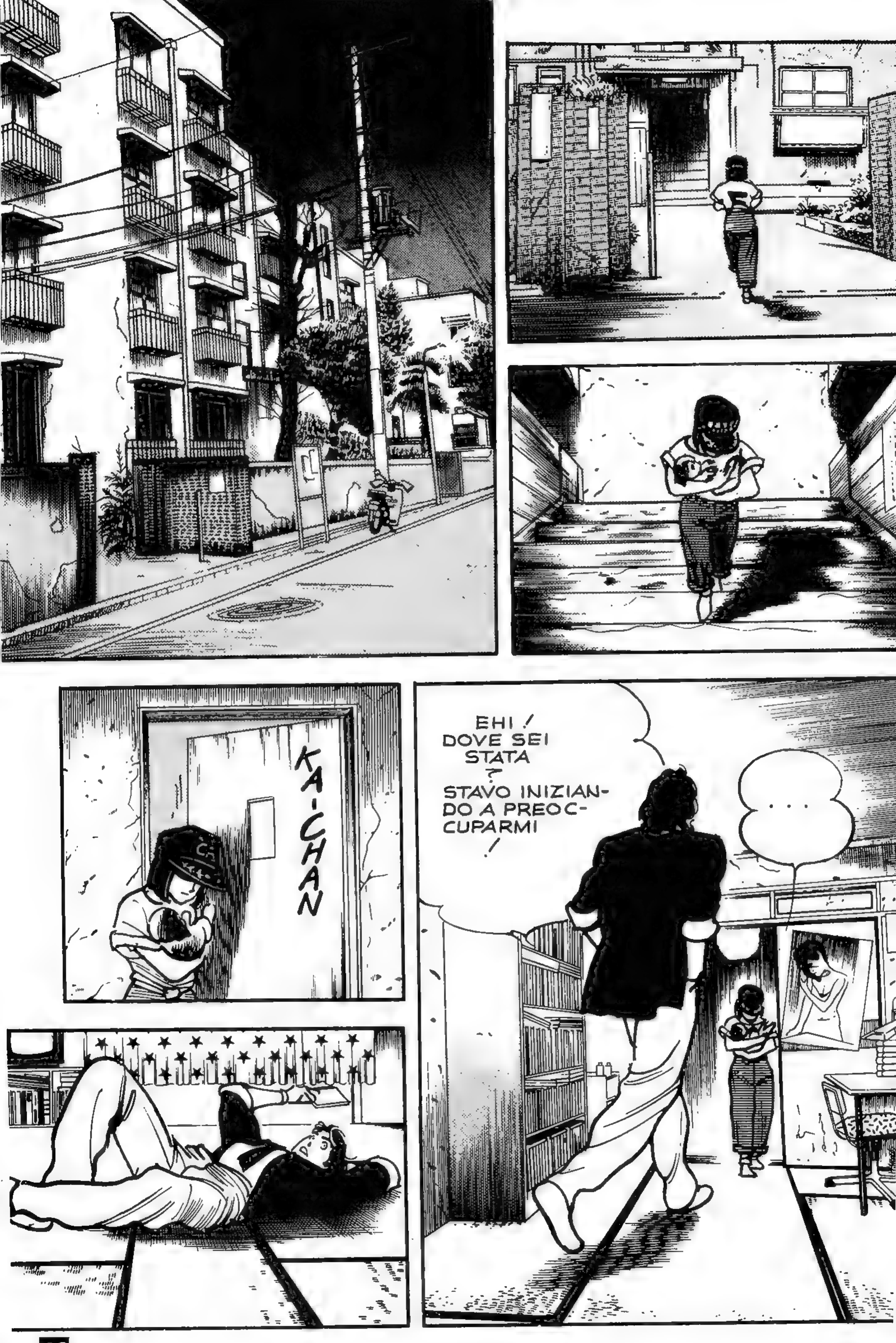
SCELTA DAGLI DEI

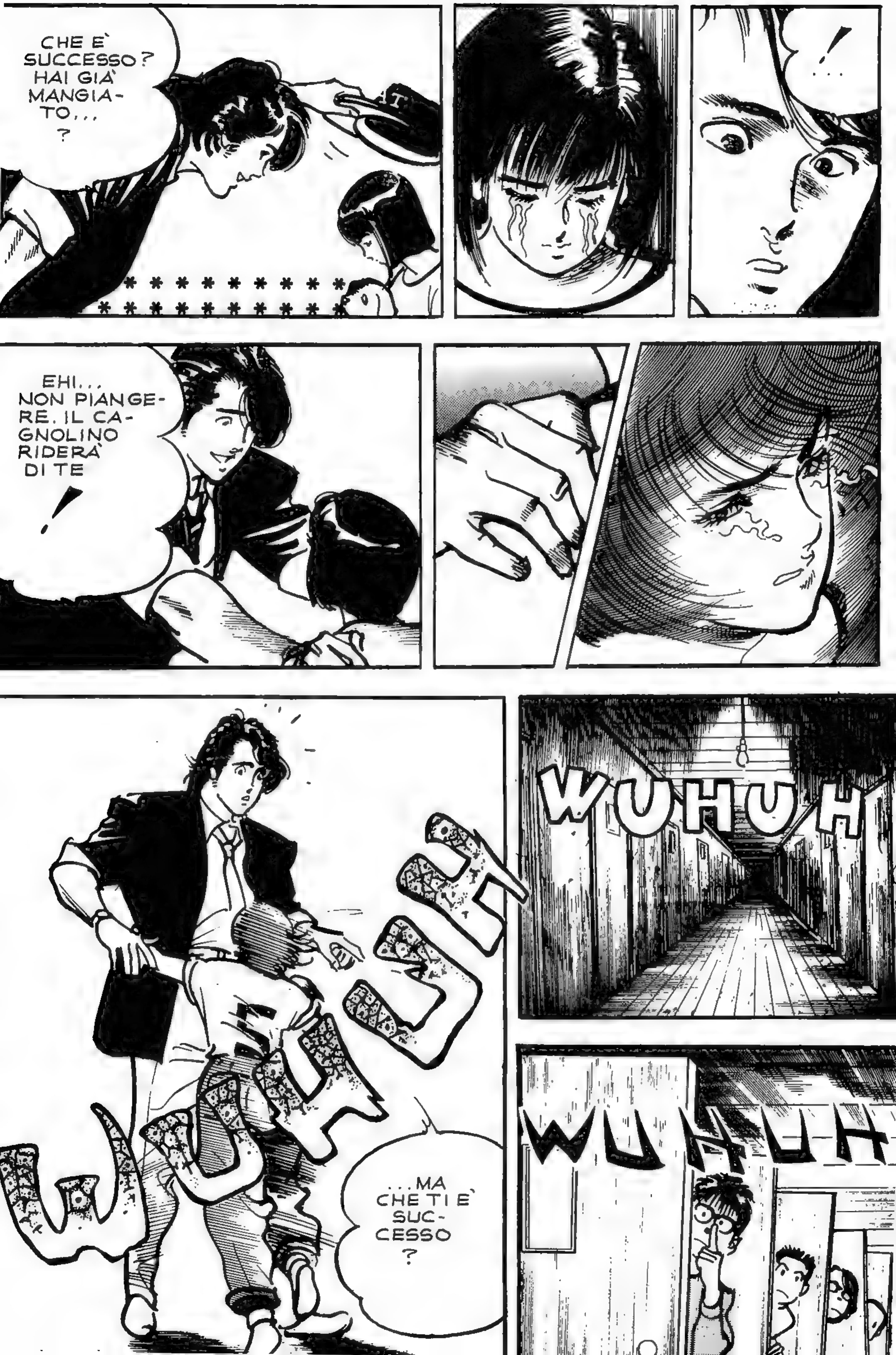

AAAOOO
SSSHHHHHH

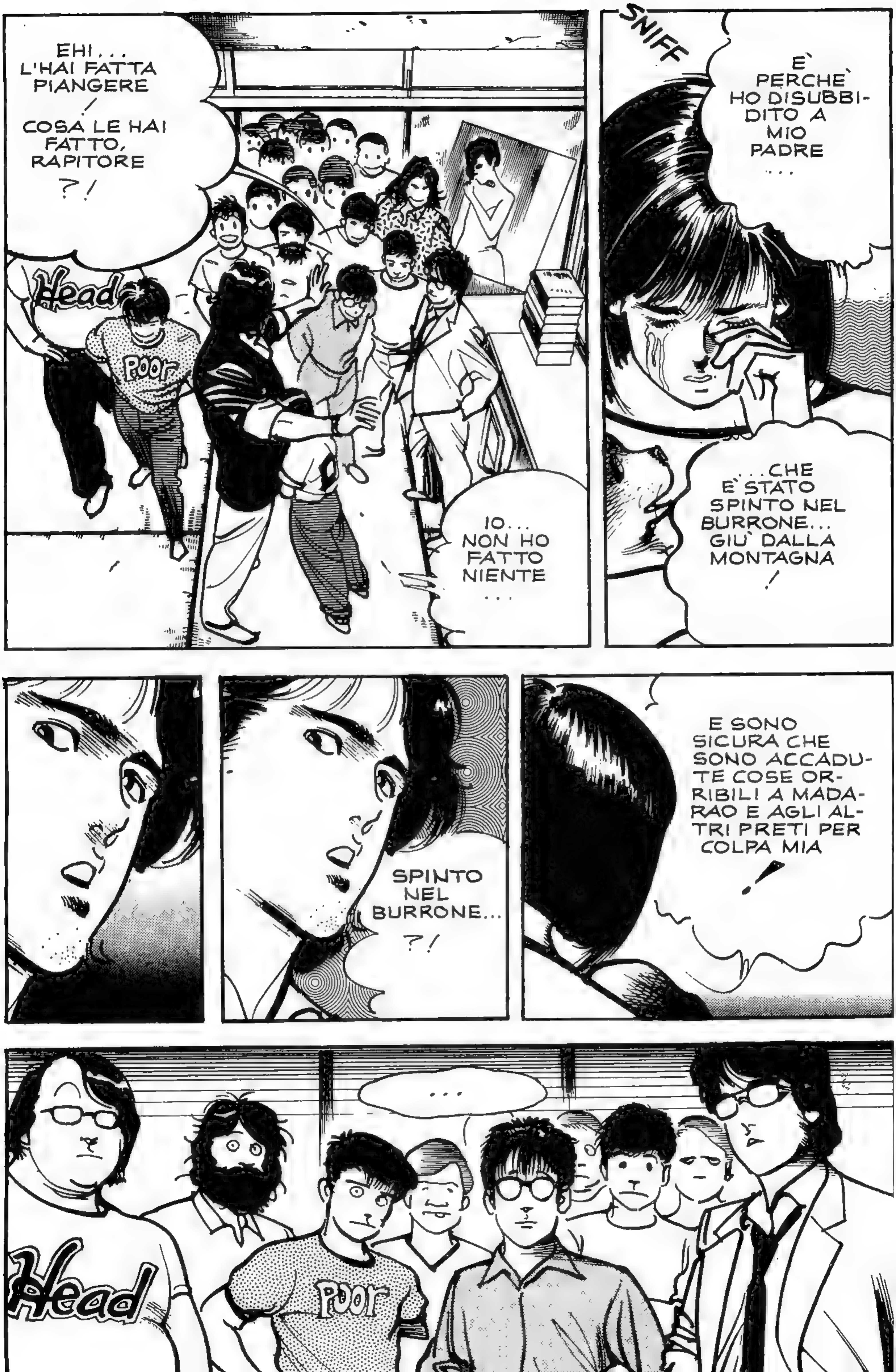

SSSHHHH
!!
...

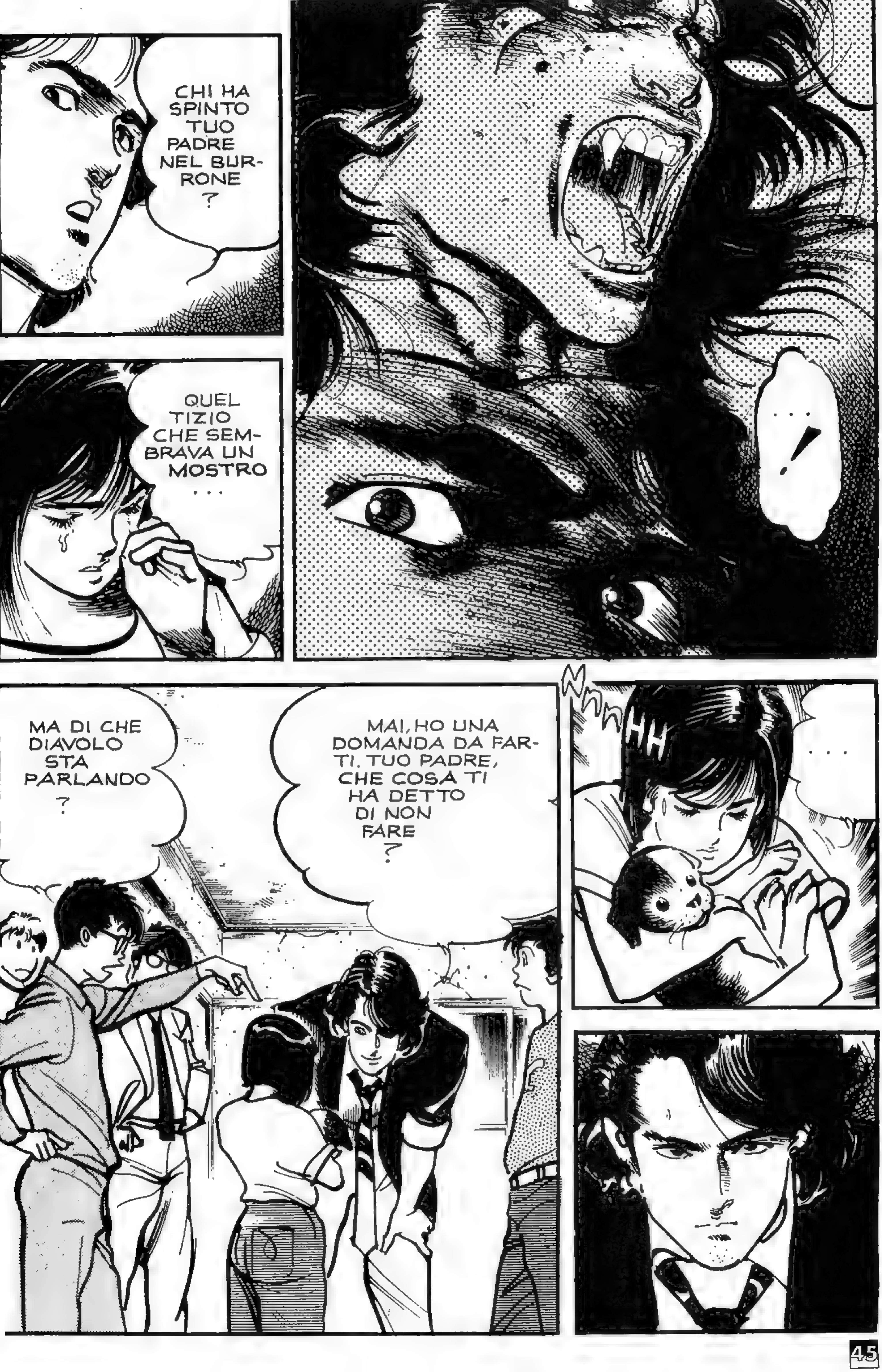

...PAPÀ...!
TI HO DETTO MILLE VOLTE DI NON USARE MAI IL TUO POTERE!
IL TUO POTERE NON TI RENDERÀ FELICE...
MAMMA...!
IL TUO POTERE È IN GRADO DI DONARE FELICITÀ O DISPERAZIONE...
...SEI STATA SCELTA DAGLI DEI...

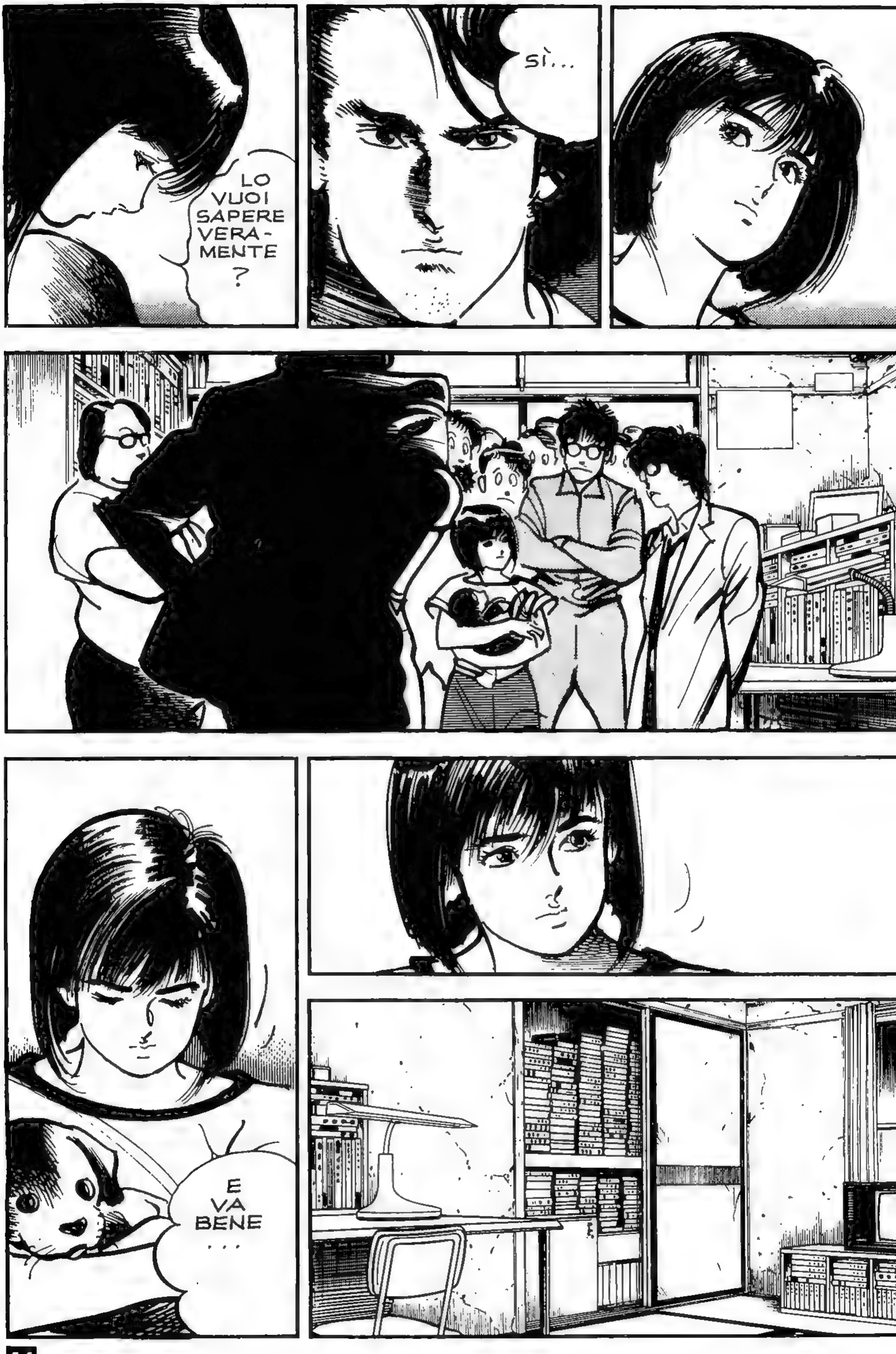

IO... VOLEVO SOLO ...
...VOLEVO SOLO SALVARE IL CUCCIOLO!
WAAAOOO
WEEEOOO
WAAOOOO
WEEAAAHH
WEEEOOO
WEEEAAAHH
WEEEOOO
WEEEOOO
WEEEOOO
WEEEOOO

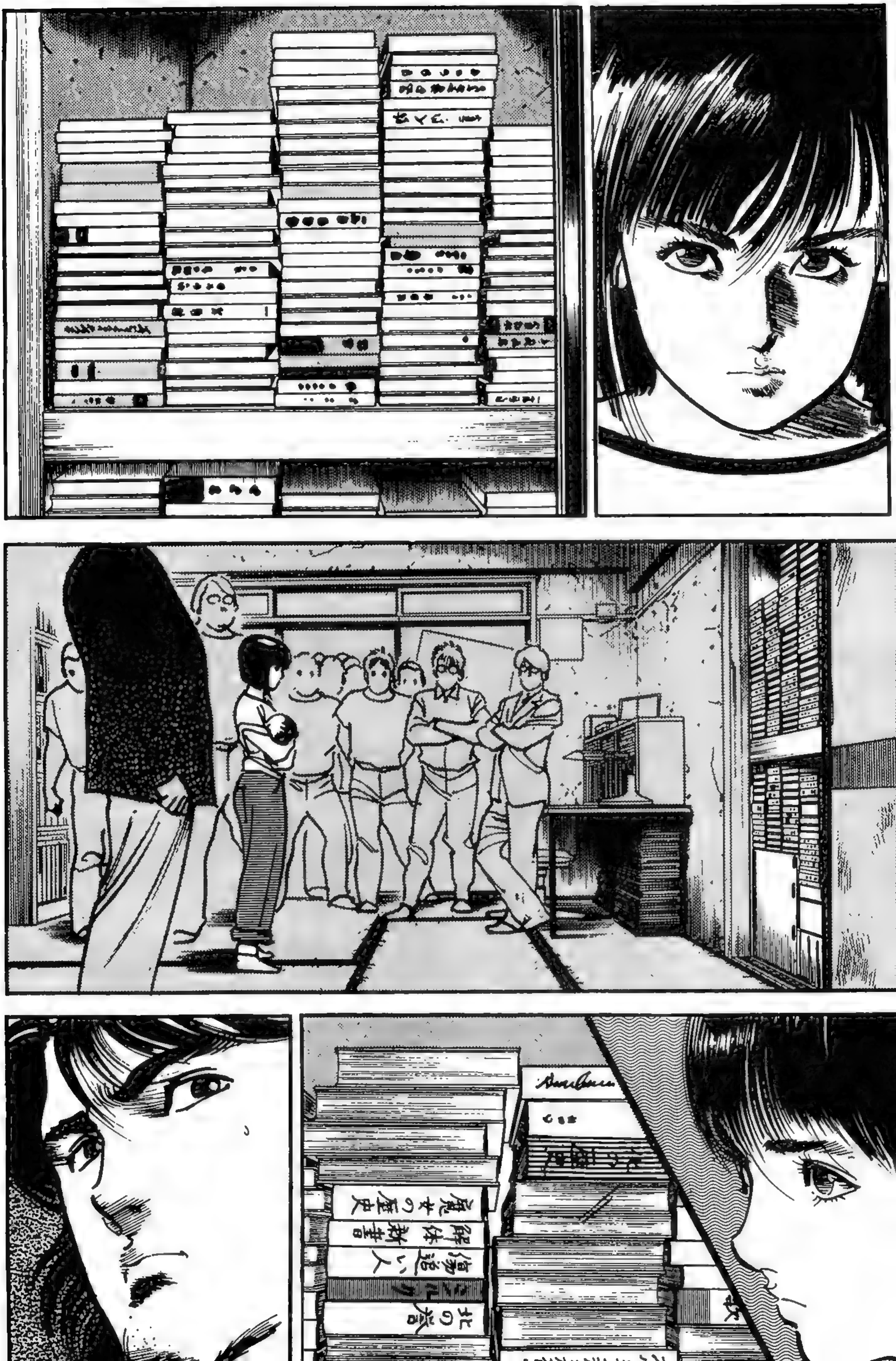

KA-CHAN
EHI! DOVE SEI STATA? STAVO INIZIANDO A PREOCCUPARMI!
...

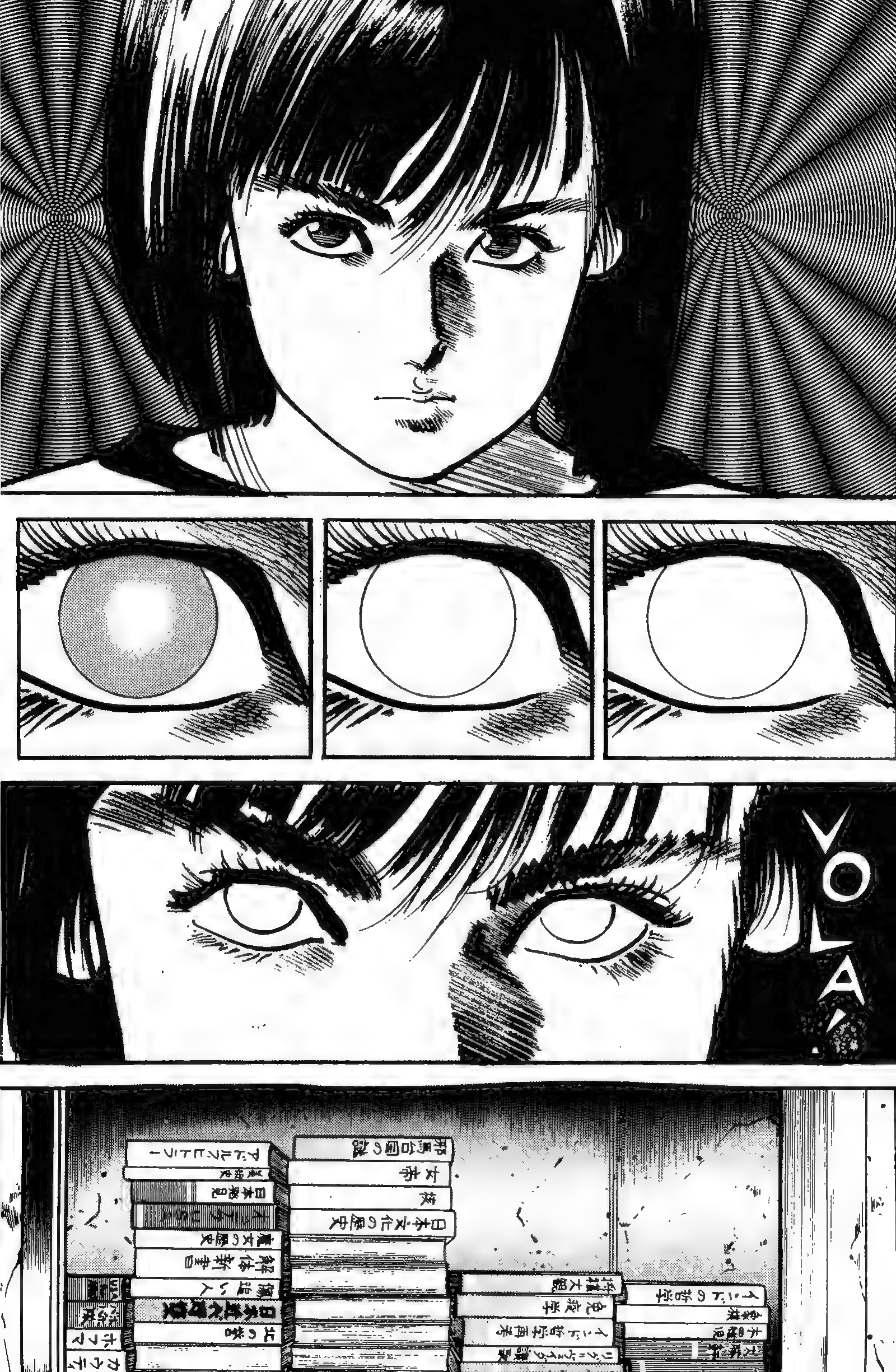

CHE È SUCCESSO? HAI GIÀ MANGIATO... ?
!...
EHI... NON PIANGERE. IL CAGNOLINO RIDERÀ DI TE !
WUHUH
WUHUH
...MA CHE TI È SUCCESSO ?
WUHUH

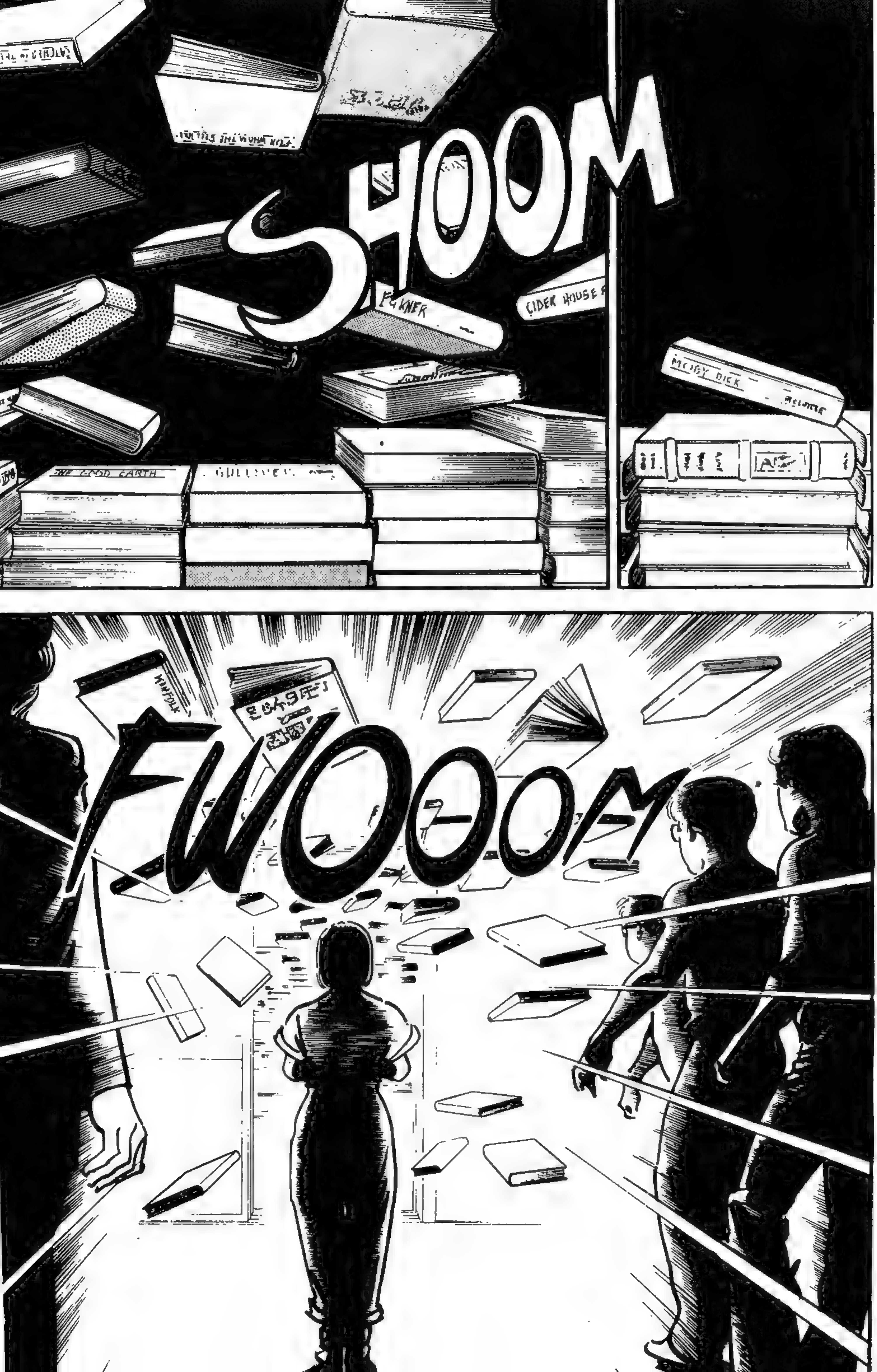

EHI... L'HAI FATTA PIANGERE! COSA LE HAI FATTO, RAPITORE?!
Head
POOR
IO... NON HO FATTO NIENTE...
SNIFF
È PERCHÈ HO DISUBBIDITO A MIO PADRE...
...CHE È STATO SPINTO NEL BURRONE... GIÙ DALLA MONTAGNA!
SPINTO NEL BURRONE...?!
E SONO SICURA CHE SONO ACCADUTE COSE ORRIBILI A MADARAO E AGLI ALTRI PRETI PER COLPA MIA!
...
Head
POOR

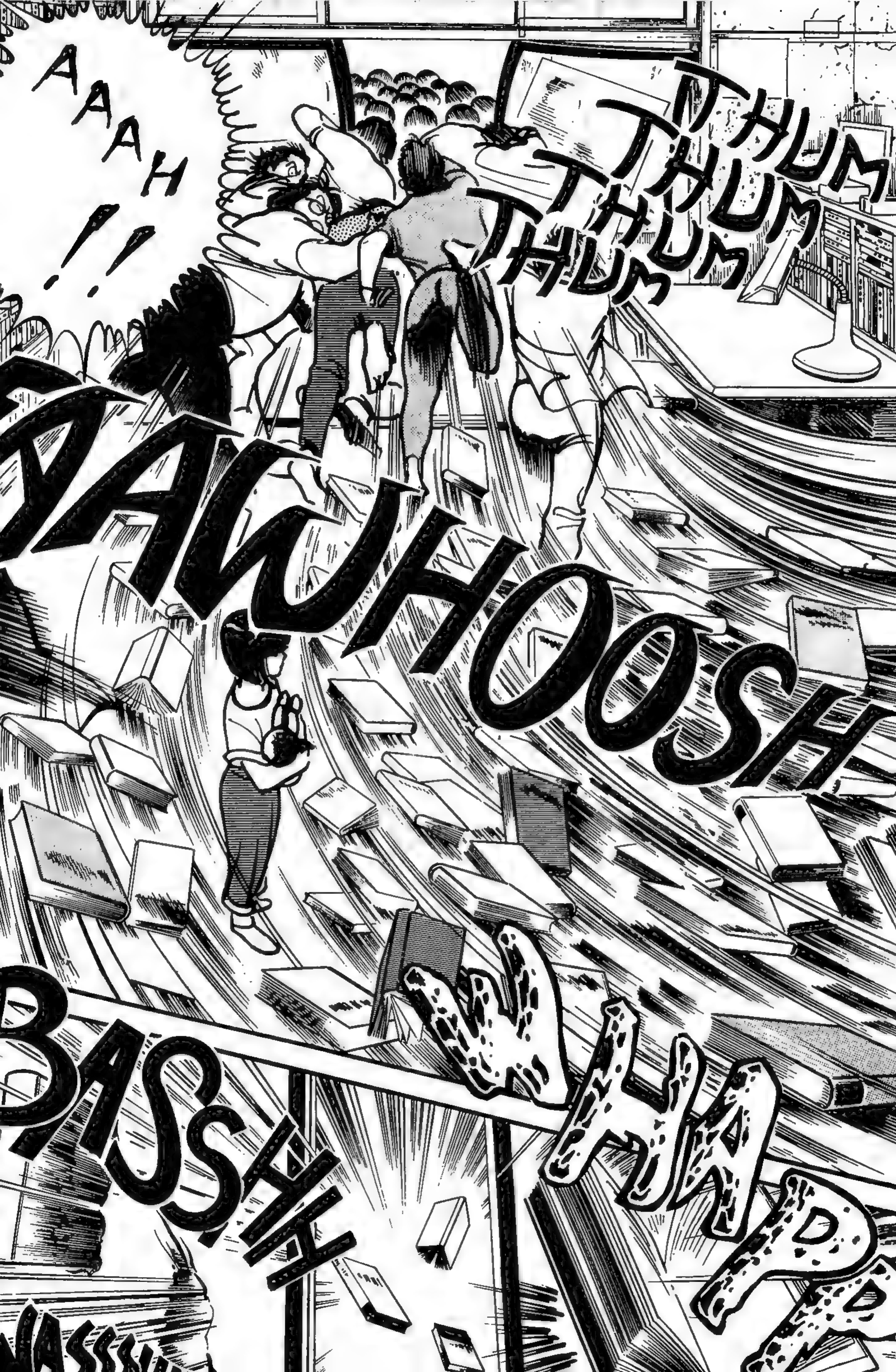

CHI HA SPINTO TUO PADRE NEL BURRONE ?
QUEL TIZIO CHE SEMBRAVA UN MOSTRO . . .
. . . !
MA DI CHE DIAVOLO STA PARLANDO ?
MAI, HO UNA DOMANDA DA FARTI. TUO PADRE, CHE COSA TI HA DETTO DI NON FARE ?
NnnHH
. . .

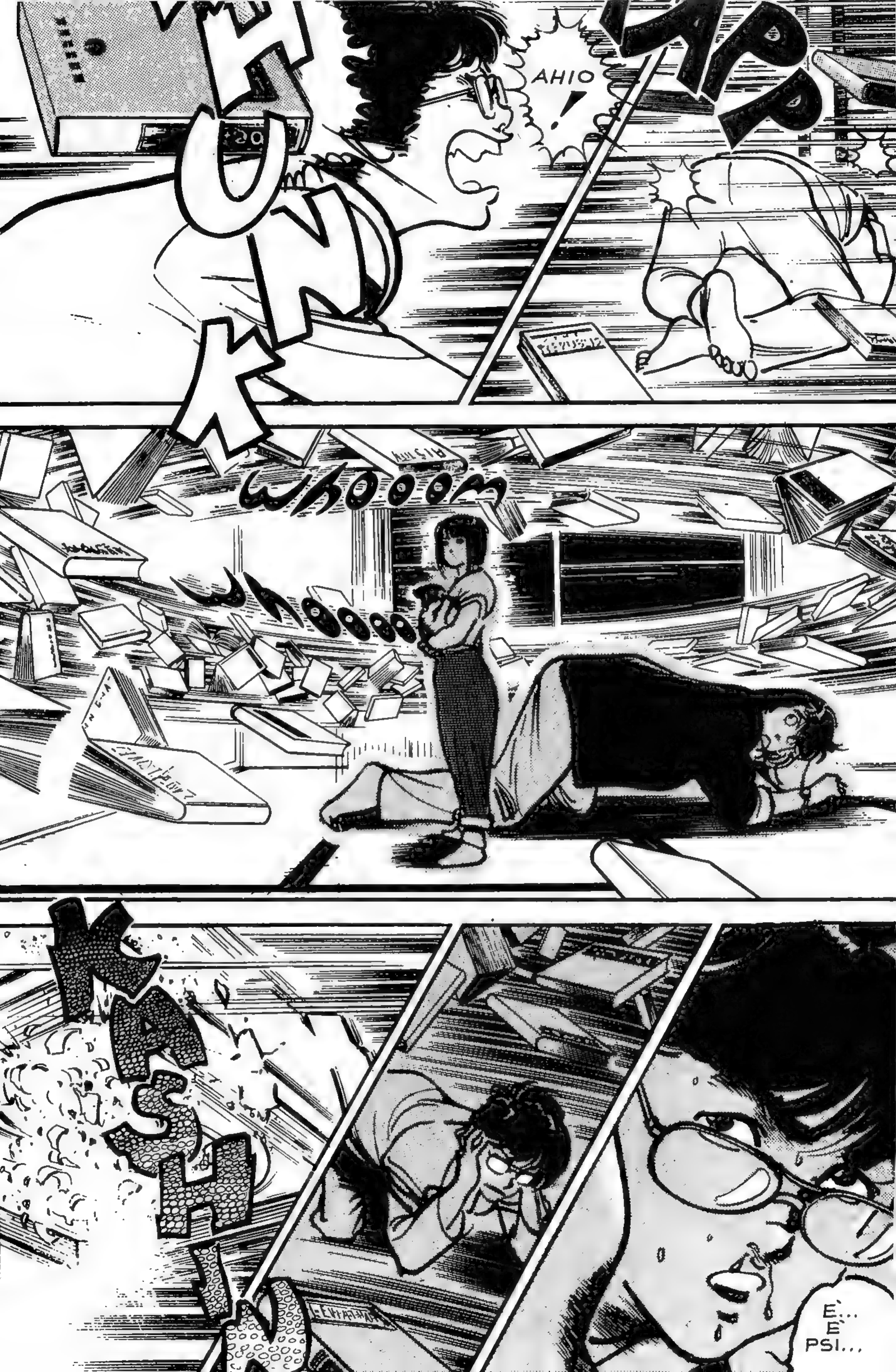

LO VUOI SAPERE VERA-MENTE ?
SÌ...
E VA BENE ...


魔女の歴史
解体新書
追い人


VOLA
邪馬台国の謎
女帝
日本文化の歴史
アドルフ・ヒトラー
魔女の歴史
解体新書
ドイツの哲学
ドイツ哲学再考

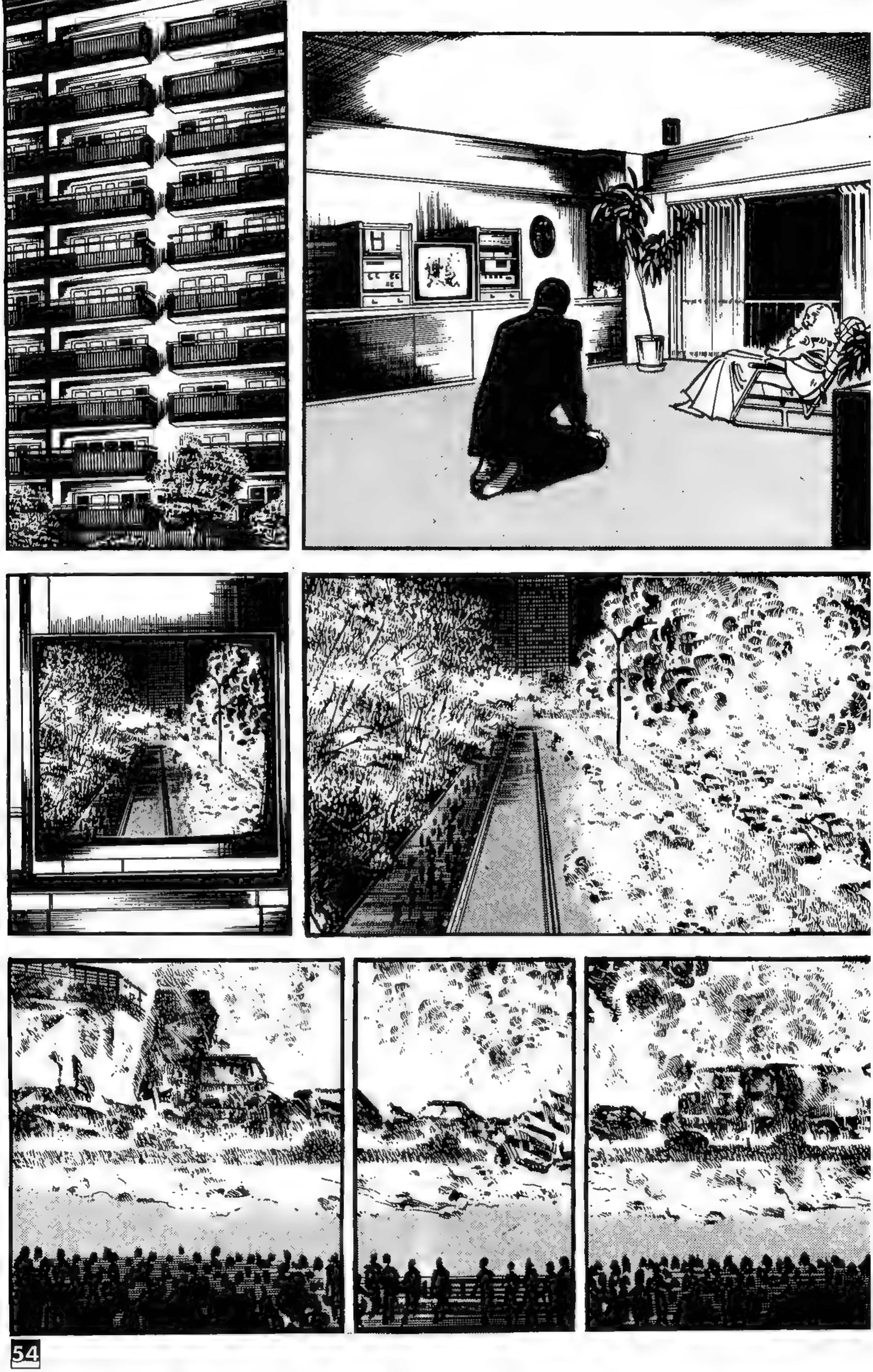

SHOOM
CIDER HOUSE R
MOBY DICK
THE GOOD EARTH
GULLIVER
FWOOOM

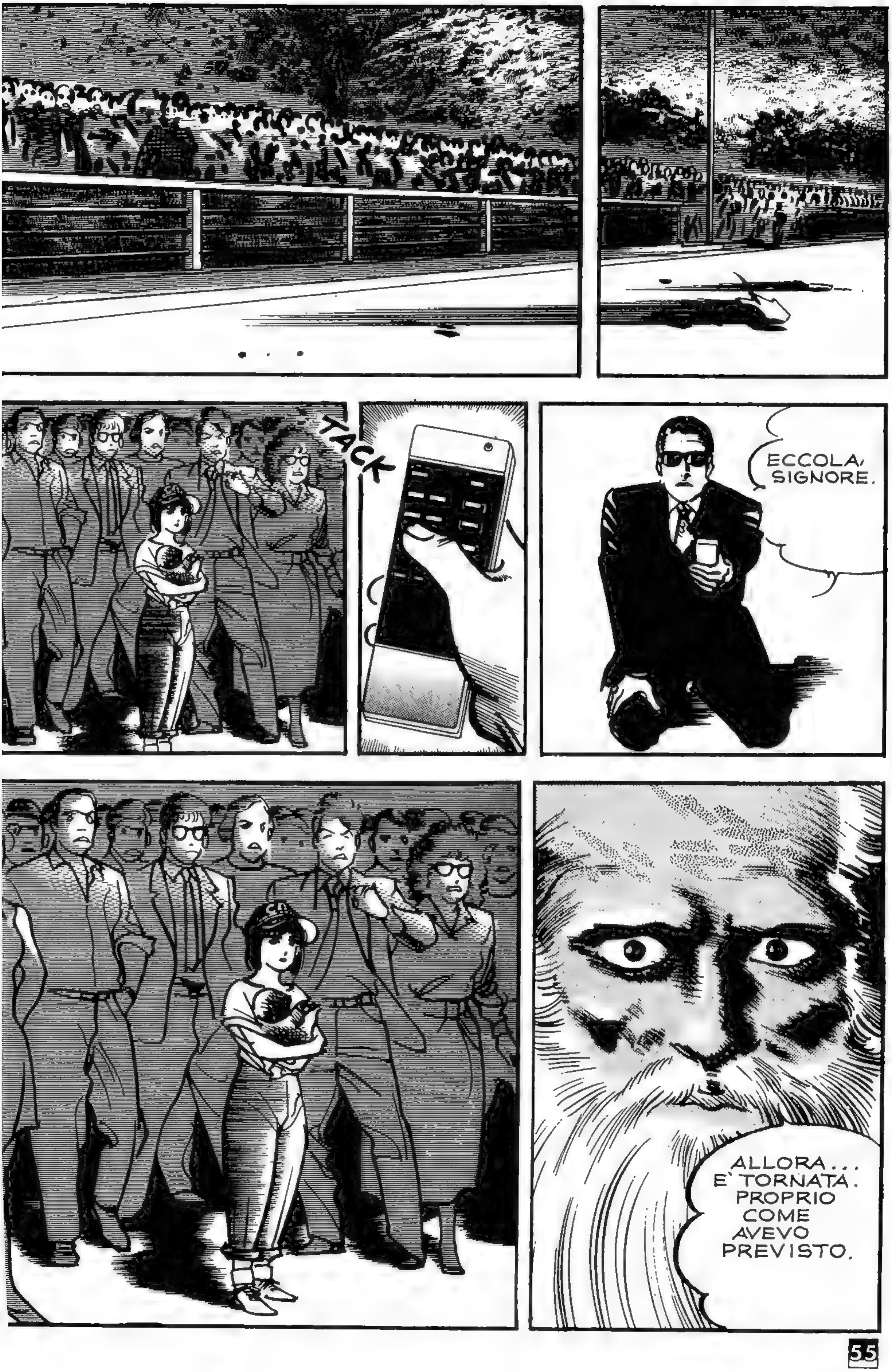

THUM THUM THUM THUM
AAAAH!!
AWHOOSH
WHAP
BASHH
WASSS

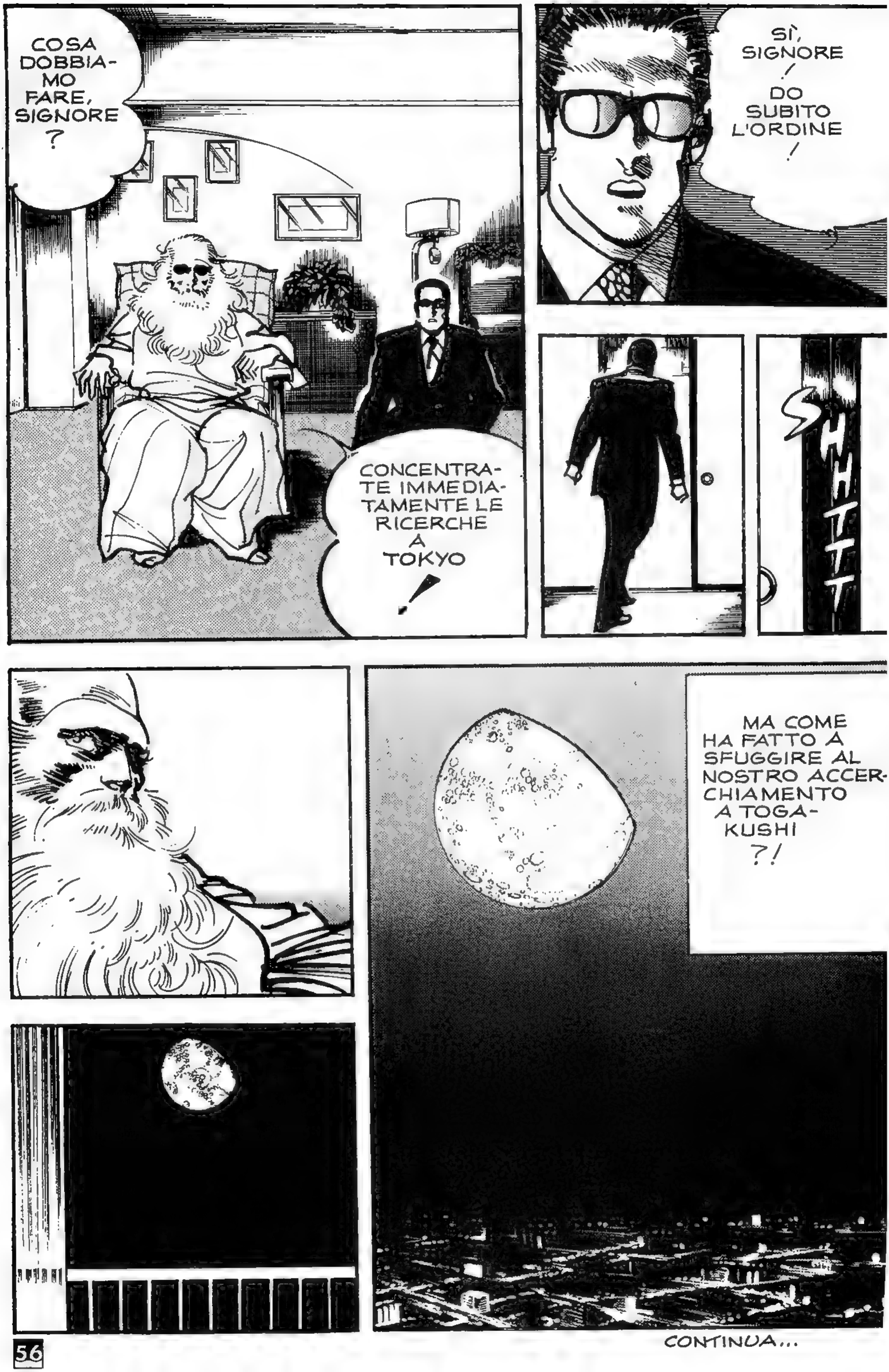

HUNK
AHIO !
APP
whooom
whoooooo
KASH!
E...
E
PSI...

RIG VEDA
INDIAN PHILOSOPHY
WOO
PSICOCINESI!!!
FWO...
IMPOSSIBILE!!! È IMPOSSIBILE!!!

JAPANESE HISTORY
OOOSH
OOOOM

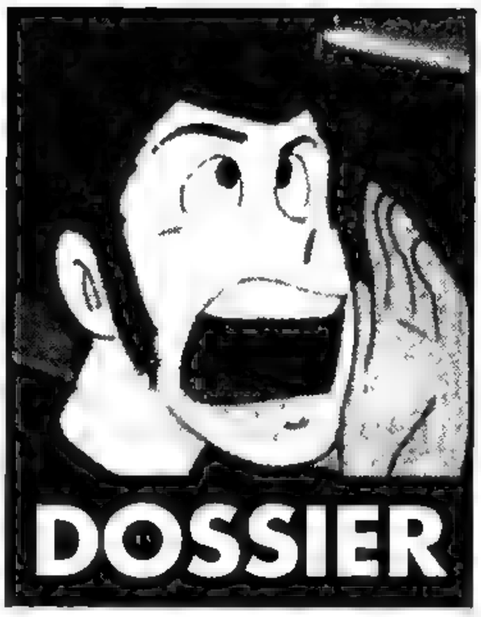



TACK
ECCOLA, SIGNORE.
ALLORA... E` TORNATA. PROPRIO COME AVEVO PREVISTO.


COSA DOBBIAMO FARE, SIGNORE?
CONCENTRATE IMMEDIATAMENTE LE RICERCHE A TOKYO!
SÌ, SIGNORE! DO SUBITO L'ORDINE!
SHHTTT
MA COME HA FATTO A SFUGGIRE AL NOSTRO ACCERCHIAMENTO A TOGAKUSHI?!

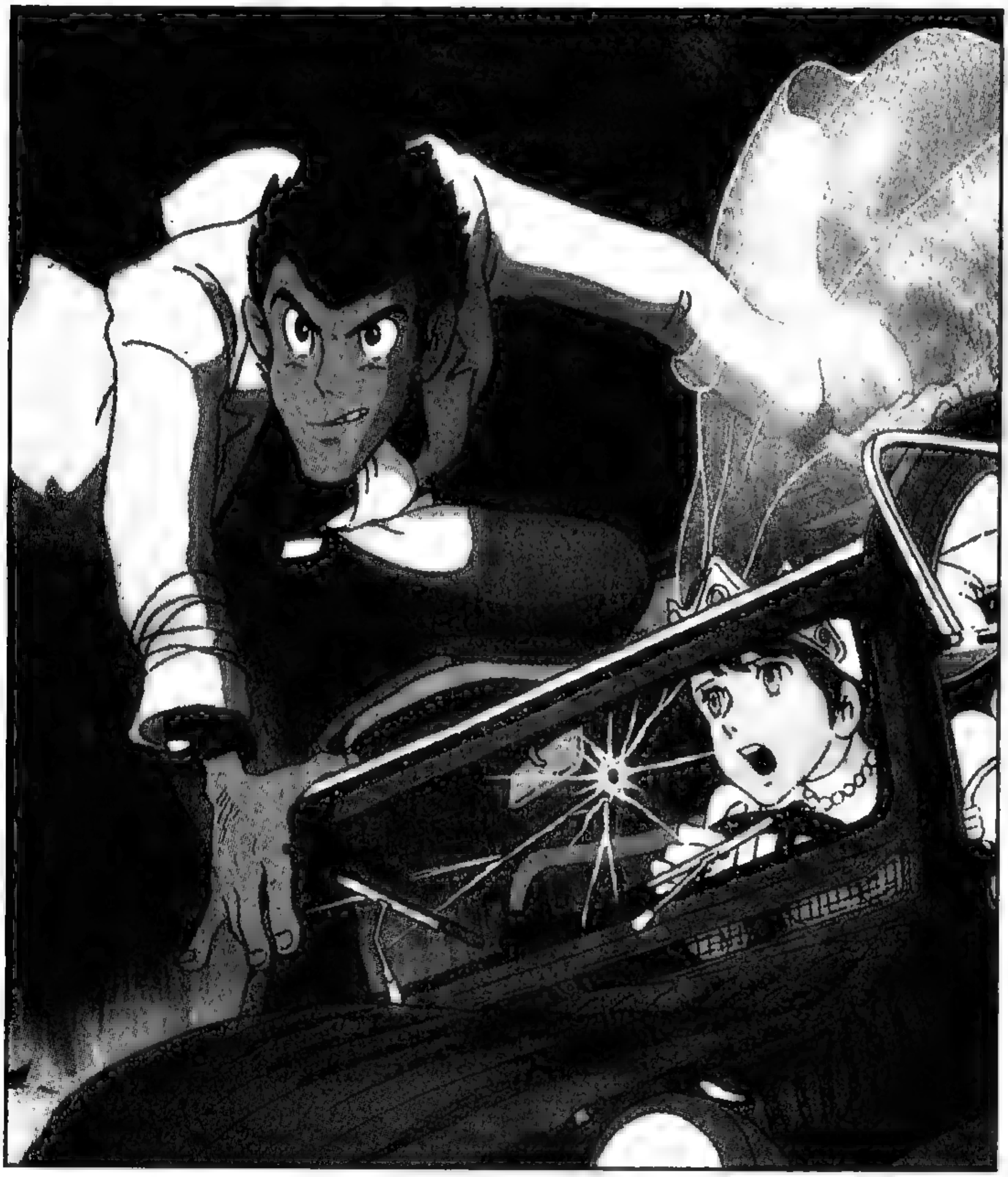
CONTINUA...

LUPIN III



A CURA DI CRISTINA D'AURIA E ANDREA DENTUTO

CAGLIOSTRO NO SHIRO - © MONKEY PUNCH - TMS.



Il mondo dell'animazione giapponese ha dato vita a innumerevoli personaggi che hanno saputo, chi più chi meno, conquistarsi una propria fetta di pubblico, riuscendo spesso a incentrare intere linee produttive unicamente sul proprio carisma e sulla propria personalità. Ben pochi però sono riusciti a mantenersi nel corso degli anni sulla cresta dell'onda, superando mode e cambiamenti di gusto; e certamente tra questi 'campioni' il personaggio che meglio potrebbe rappresentarli tutti è Lupin III, che può vantare nel corso di venticinque anni il costante aumento della popolarità e del successo: basti pensare che attualmente nella sola zona di Tokyo esistono ben cinque fan club a lui dedicati.

Lupin III è un abile ladro ricercato dalla polizia di tutto il mondo, alla quale riesce immancabilmente a sfuggire. E' agile e dal fisico asciutto, scaltro e

LUPIN PRIMO

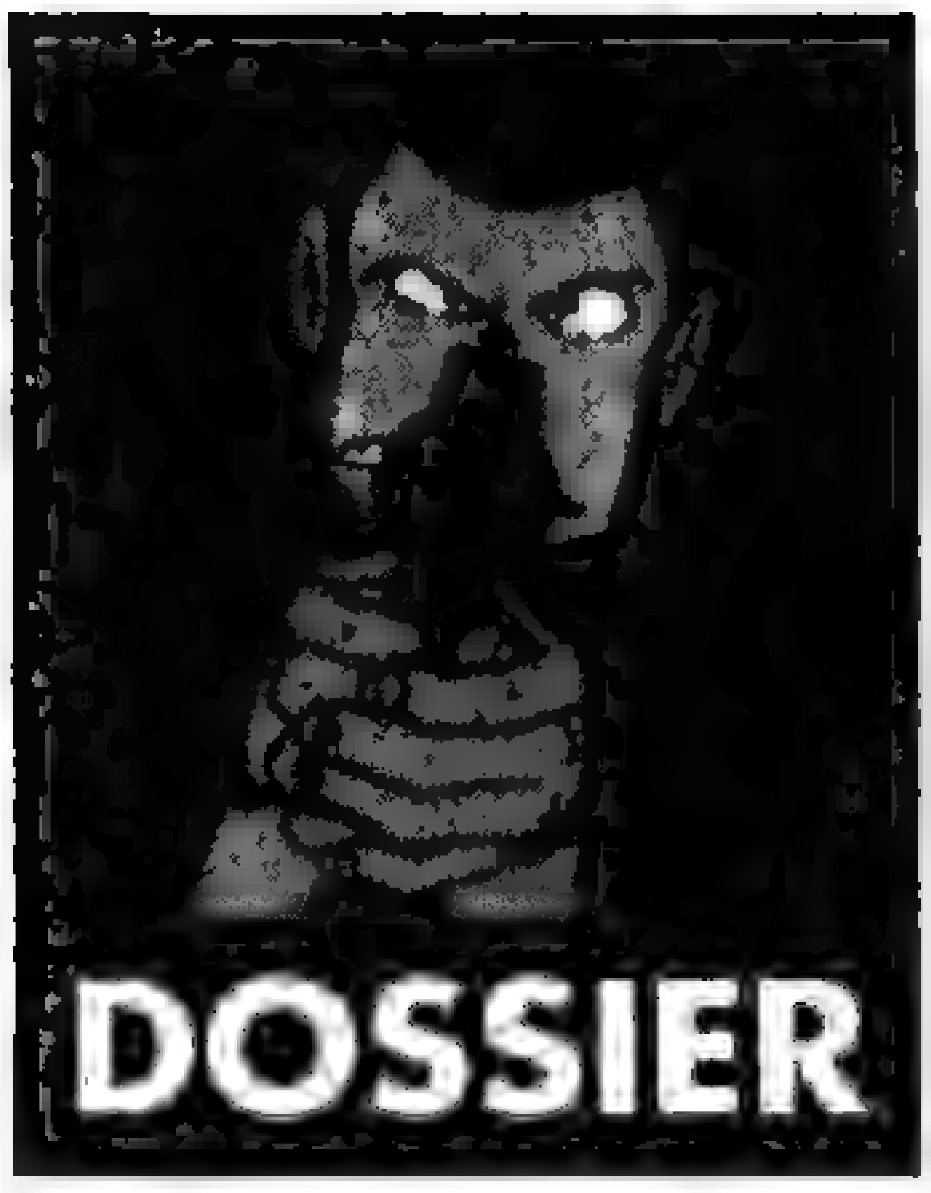
Arsène
LUPIN
Les huit coups de l'horloge
Maurice Leblanc

Il 15 luglio del 1905 fece la sua comparsa, sulla rivista "Je sais tout" di Parigi, un racconto breve ideato da un simpatico e frizzante scrittore di nome Maurice Leblanc, nato a Rouen, nella Francia settentrionale, nel 1864.

Il racconto, dal titolo L'arrestation d'Arsène Lupin, *pensato come autoconclusivo, narra un'avventura, che si chiude con il clamoroso arresto, di un ladro dai modi certamente insoliti.*

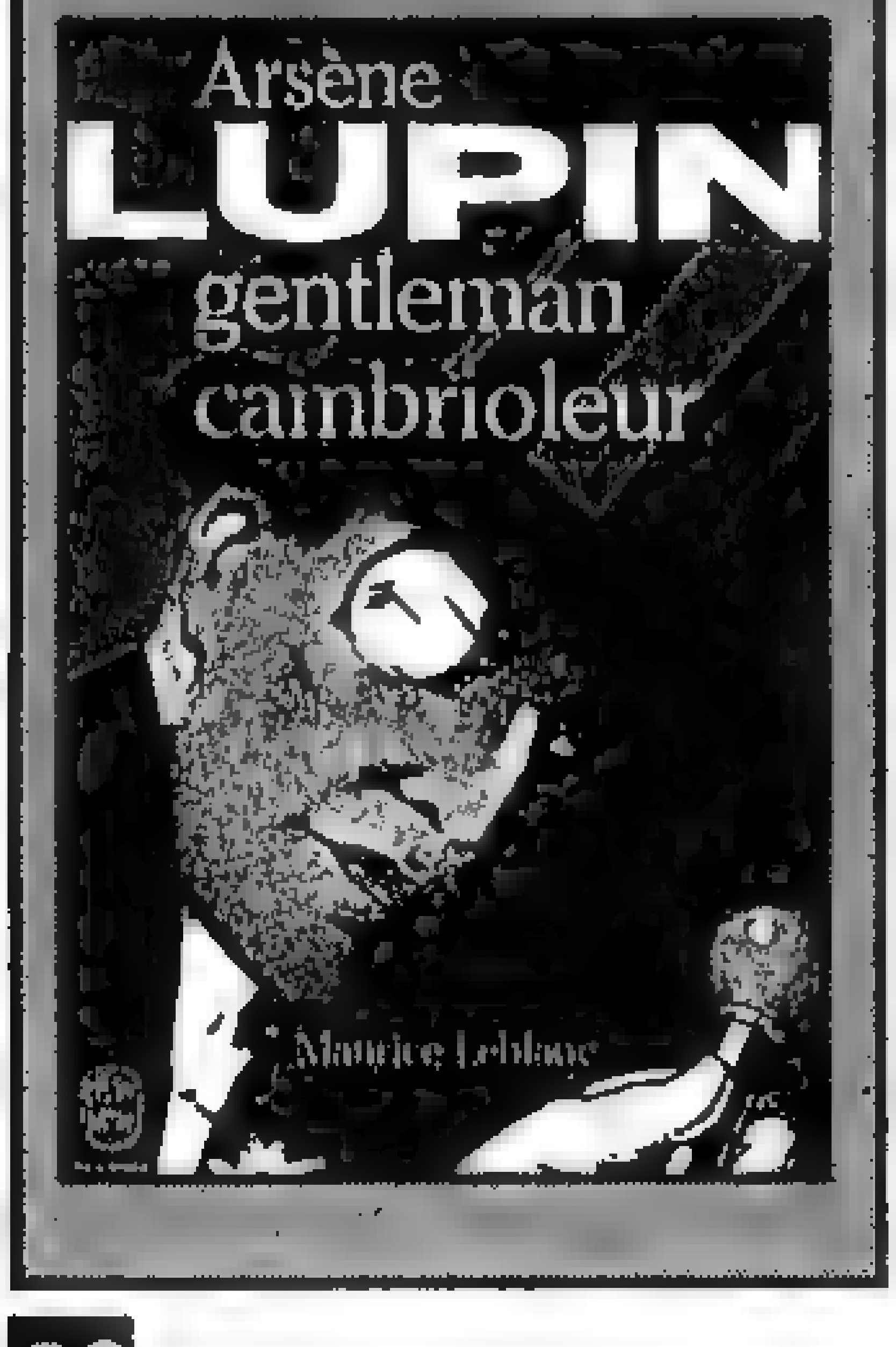
Questo ladro, a cui la gente in seguito attribuirà il titolo di 'gentiluomo', ha un nome falso che predilige tra tutti i falsi utilizzati nella sua lunga 'carriera': Arsène Lupin.

L'antisociale protagoni-



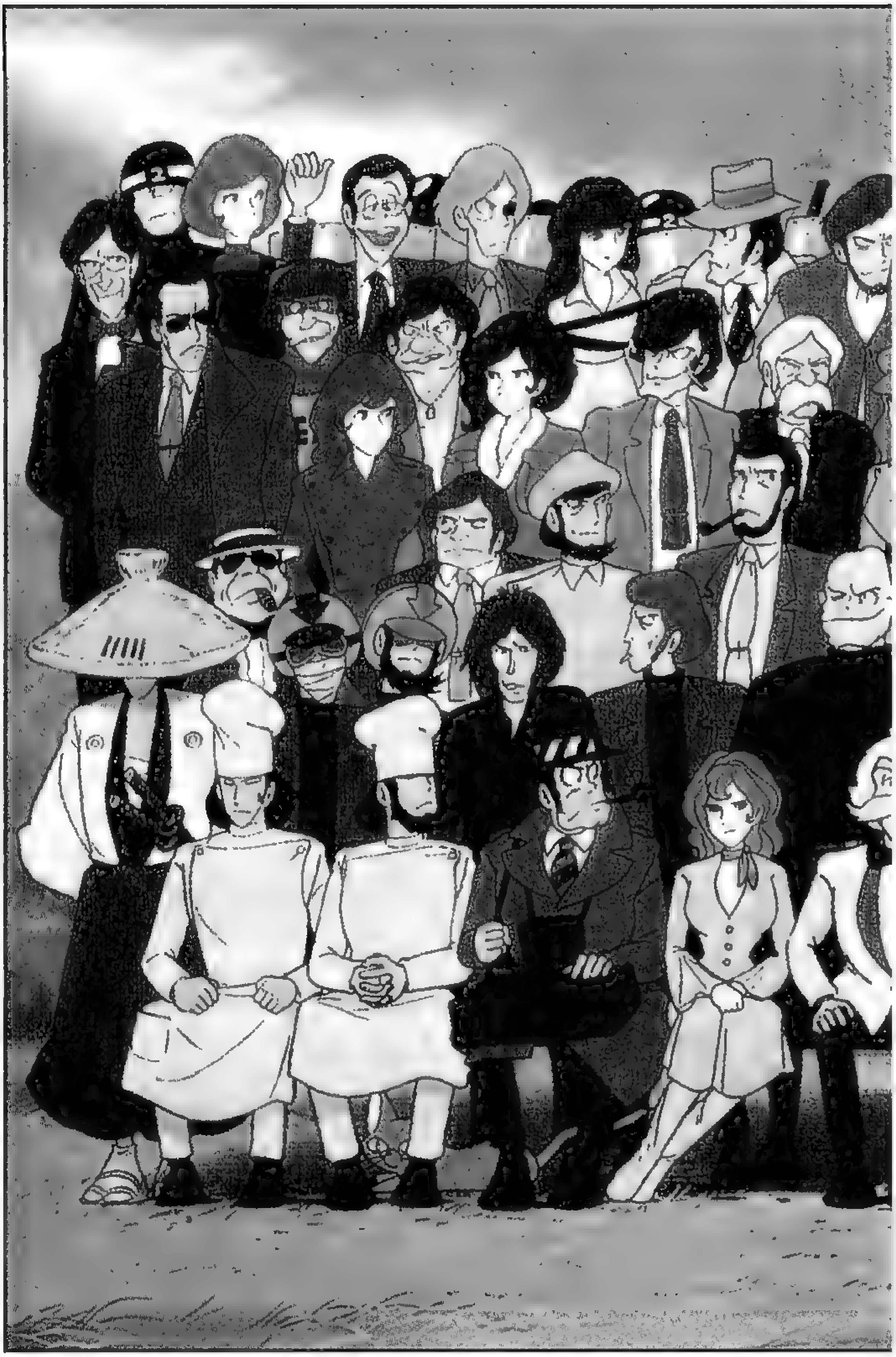
sta di questa avventura è arrestato dopo un brillante colpo sul veloce transatlantico Provence, con enorme gioia del suo acerrimo inseguitore, l'ispettore della Sûreté Ganimard; ma tutto fa supporre che il nostro Lupin scapperà poi di prigione appena gli farà comodo. Il racconto, alla sua uscita, suscitò una tale curiosità tra i lettori francesi che questi a piena voce chiesero, o meglio pretesero da Leblanc un seguito.

Visto l'enorme incitamento, lo scrittore si lasciò convincere a continuare le avventure del suo personaggio, che l'avrebbe accompagnato per il resto della sua vita letteraria fino al 1939, esattamente due anni prima della



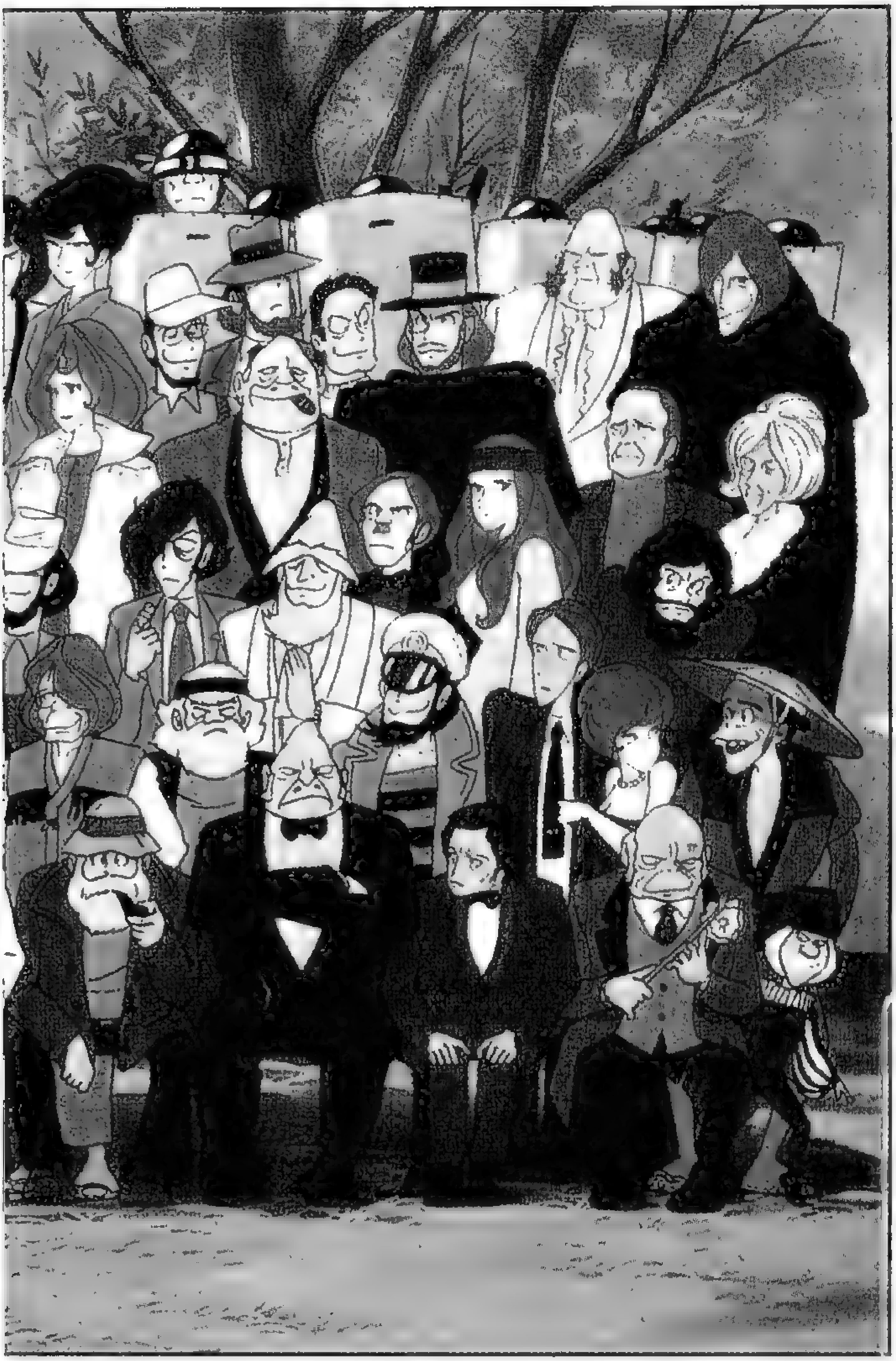
Arsène
LUPIN
gentleman
cambrioleur

Maurice Leblanc



intelligente, anche se chi lo conosce a volte è portato a giudicarlo un po' stupido. E' il migliore nei travestimenti e nell'ideazione di un furto, ha un carattere divertente, il suo debole sono le donne ed è innamorato follemente di Fujiko... ma da lei, come da tutte le altre, difficilmente riesce a ottenere qualche soddisfazione. Vince da sempre il più ambito premio per un ladro, il 'Lupin d'oro', ufficialmente istituito da suo nonno, l'omonimo ladro francese. Di dubbia nazionalità (sembra sia nato in Giappone ma egli stesso dice di «aver ricevuto il primo bagno nelle acque gelide della Senna»), la sua pistola è una fedelissima Walther P-38, la sua auto è una Mercedes Benz SSK del 1928. Mai servirgli polipo: Lupin ne è allergico e la pur minima porzione di celenterato gli scatena una potente orticaria. Il suo socio e valido compagno di avventure si chiama **Daisuke Jigen**, un tipo taciturno e dal carattere estremamente chiuso, che non si lascia confondere da nessuna donna, fuma tantissimo ed è abilissimo con le armi da fuoco. La sua pistola preferita è la S&W M19 Combat Magnum che usa, come

© MONKEY PUNCH - TMS - TBS - YTV.



tende a precisare, «prontamente, efficacemente e a caso». Il cappello che lascia cadere sugli occhi e la barba ben curata gli conferiscono un aspetto serio e misterioso. Jigen mal sopporta la ragazza di Lupin, **Fujiko Mine**, la quale sfrutta bellezza e intelligenza per truffare, imbrogliare, fare il doppio gioco, in modo da conseguire l'obiettivo, spesso rappresentato da un enorme diamante dal valore incalcolabile. Fujiko si dimostra a volte senza scrupoli nel perseguire unicamente i propri interessi, ma per questo suo comportamento riceve puntualmente severe lezioni, quasi sempre dallo stesso Lupin. Nonostante tutto, però, fa parte integrante del gruppo ed è certamente insostituibile. La piccola e discreta pistola che porta infilata in una giarrettiera è una Browning M1910; guida spesso una moto Kawasaki o una scattante Austin Mini. **Goemon Ishikawa**, il quarto e ultimo componente della banda Lupin, è un samurai, discendente da un'antica famiglia che ha tramandato l'arte del furto nei secoli. Goemon Ishikawa XIII possiede una Zantetsuken (spada giapponese da combattimento) ereditata dai

morte dell'autore, avvenuta nel 1941 a Perpignan.

Il 15 dicembre del 1905 Leblanc finisce e pubblica Arsène Lupin en prison, in cui Lupin facendosi beffe di Ganimard riesce a portare a termine un furto (ai danni del nobile di turno) addirittura dalla cella in cui era stato rinchiuso.

Dopo aver dato prova della sua bravura, nel terzo racconto, L'évasion d'Arsène Lupin, fuggirà, lasciando stavolta il capo ispettore nella disperazione più nera. Arsène Lupin diventa in Francia, nonostante sia un fuorilegge, un eroe popolare: il ladro gentiluomo possiede una classe e uno stile impeccabili, è

suoi padri, che ha l'incredibile capacità di tagliare ogni oggetto, di qualsiasi consistenza, come fosse semplice carta; inoltre, attraverso l'arma gli si rivela i cattivi presagi. Meditativo, di religione shintoista, è velocissimo, odia le donne, mangia solo cibo giapponese e ascolta esclusivamente musica delle antiche tradizioni. L'ostinato inseguitore del quartetto è **Zenigata**, un'ispettore capo dell'ICPO, la polizia di sicurezza giapponese; il suo unico scopo è quello di arrestare Lupin, che insegue in ogni angolo della Terra, venendosi a trovare così coinvolto in tutte le pazze e incredibili avventure in cui i quattro amici vanno a cacciarsi. Onesto, integerrimo e buono, papà Zenigata, come affettuosamente lo chiama Lupin, è goffo e imbranato ma straordinariamente capace di far rispettare la legge e la giustizia, le regole in cui crede fermamente. **Zazà** è il più anziano fra tutti e certo vorrebbe riuscire ad arrestarli prima di andare in pensione; ma su questo ormai, dopo tanti anni, si cominciano ad avere seri dubbi.

Il personaggio di Lupin III compare per la prima volta il 10 agosto del 1967 sulle pagine della rivista settimanale di fumetti "Action", il disegnatore di questo nuovo manga è Kazuhiko Kato, meglio conosciuto con il nome d'arte di Monkey Punch. Egli crea il personaggio come probabile discendente del famosissimo Arsène Lupin, da sempre conosciuto e ammirato in Giappone. Il fumetto, realizzato con un disegno fresco e immediato, capace di una espressività forte e affascinante e di una marcata resa caricaturale, è destinato, per le immagini e per le chiare allusioni sessuali, a un pubblico adulto; il successo strepitoso, però, lo ottiene in larga parte tra i liceali. Monkey Punch pubblicherà le tavole di *Lupin III* per ben cinque anni, congedandosi con i lettori alla fine dell'aprile del 1972, ma solo momentaneamente: infatti riprenderà a disegnare *Lupin* nel 1977, facendo letteralmente raddoppiare già dal primo mese le vendite di "Action".

Nel 1969 venne realizzato un film pilota con il preciso scopo di saggiare quanto i personaggi del fumetto potessero trovarsi a loro agio in animazione. Il filmato, della durata di 15 minuti, introduce brevemente i protagonisti per raccontare poi una delle loro innumerevoli fughe ai danni del sempre più infuriato ispettore Zenigata. Monkey Punch segue il progetto a distanza; i disegni originali (*settei*) sono realizzati da lui e da Tsutomu Shibayama, che qui è anche disegnatore alle animazioni insieme a Yasuo Otsuka che si occupa principalmente della supervisione generale. La regia è affidata a Masaaki Osumi. La personalità di Lupin nel film pilota è fedelissima rispetto al fumetto: è furbo e intelligente, sembra controlli sempre ogni situazione dimostrando nello stesso tempo, però, di essere molto autoironico. Tra i suoi compagni chi riscuote più successo è Fujiko, grazie alla sua indiscutibile femminilità.

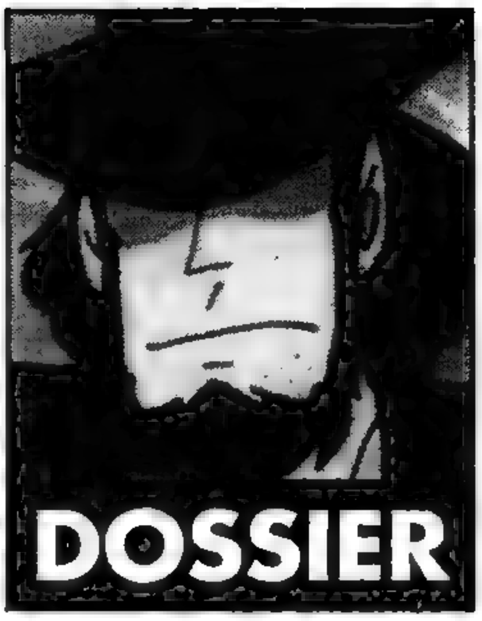
L'esperimento ha successo, e nel 1971 la Tokyo Movie produce una prima serie delle avventure di Lupin III. Vengono realizzati 23 episodi trasmessi a partire dal 24 ottobre del 1971 sulla YTU (Yomiuriterebi) fino al 26 marzo del 1972. Le storie sono spesso tratte dal fumetto originale, adattate in più punti all'eterogeneo pubblico televisivo e quindi smussando, per esempio, alcuni marcati riferimenti sessuali presenti nelle tavole. La regia è affidata ai migliori registi della A Production: Masaaki Osumi, che a causa dei suoi numerosi impegni riuscirà a seguire solo otto episodi, e il duo Hayao Miyazaki e Isao Takahata. Il character design è del bravissimo Yasuo Otsuka, che ritroviamo come supervisore generale ai disegni e come coordinatore dei tre sceneggiatori, Tadaaki Yamazaki (autore tra l'altro dei primi episodi della prima e della seconda serie), Yuki Takada e Jiku Omiya. Lupin appare in questi episodi più deciso, i disegni, che si allontanano ormai dalla linea adottata nel fumetto, assumono nuove caratteristiche e sono realizzati con grande accuratezza, le storie a volte sono molto realistiche, i colori volutamente smorzati, e l'animazione è sempre di ottimo livello. Una nota divertente: a un occhio attento non possono sfuggire rapide apparizioni di alcune comparse stranamente somiglianti, in versione caricaturale, ai più importanti membri dello staff.

Nonostante *Lupin III* fosse diventato uno dei più acclamati protagonisti della TV giapponese, le sue avventure non ebbero seguito se non dopo cinque anni. Il 23 giugno 1977 "Action" pubblica, dopo averle annunciate per svariati mesi, le

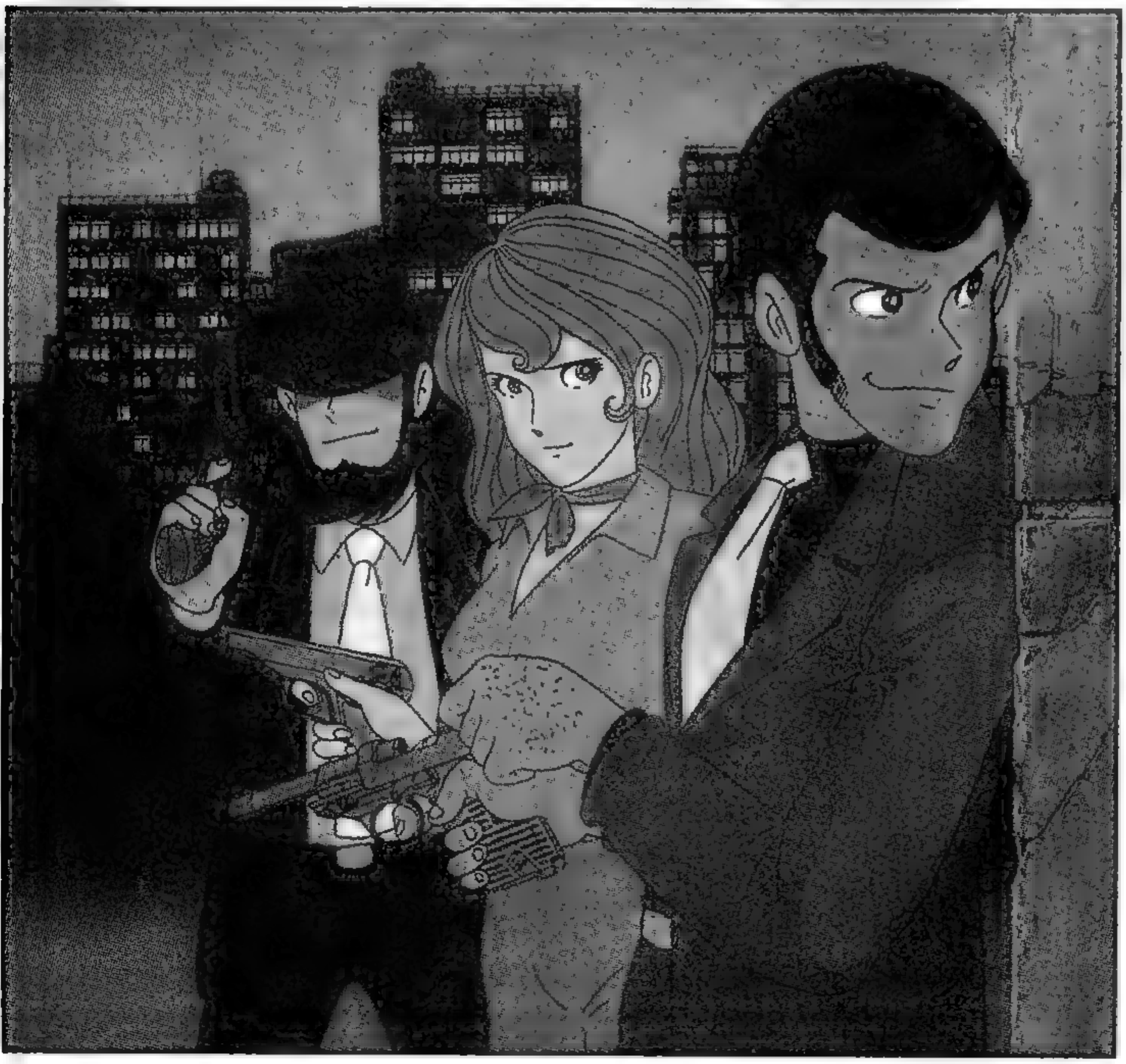
astuto, intelligente e straordinariamente capace, si fa giustizia da solo, freddo e deciso ma anche romantico e altruista e, perché no, innamorato (vedi per esempio, Il segreto della guglia, *1909).*

Cinquantaquattro tra racconti e romanzi, un'opera teatrale (1908), una commedia (1911), un atto unico per la radio (1936) oggi possono essere letti integralmente solo nelle edizioni francesi "Le Livre de Poche", e nelle molteplici edizioni nipponiche (l'ultima è del 1991): il Giappone è l'unica nazione al mondo a mantenere l'opera omnia di Lupin come costante presenza nelle librerie. Senza dubbio la notorietà di Arsène Lupin in Giappone oggi è ormai legata e dovuta a quella di Lupin III, degno nipote di un così indimenticabile nonno.

In Italia è ormai rintracciabile ben poco dell'opera di Leblanc: attualmente è reperibile sul mercato un solo volume dei suoi racconti: Arsène Lupin, *Mondadori, 1987.*



nuove tavole di Monkey Punch, e già dalla sera stessa in tutta Tokyo non è possibile trovare una sola copia invenduta della rivista. Dal 3 ottobre, a distanza quindi di soli quattro mesi, sulla NTV prendono il via i nuovi episodi prodotti da Yutaka Fujioka, presidente della TMS (Tokyo Movie Shinsha), che saranno trasmessi settimanalmente sino al 6 ottobre 1980 per un numero complessivo di 155 puntate. La realizzazione di questa serie, che sarà intitolata *Shin Lupin sansei* (Nuovo Lupin III), è affidata a nove registi, tra cui ritroviamo il famosissimo Hayao Miyazaki (che ha diretto e sceneggiato solo due episodi, il 145° e il 155°), Yasumi Mikamoto, Shigetsugu Yoshida e il bravissimo Kyosuke Mikuriya, che per questa serie ha diretto 79 episodi. Agli sceneggiatori della prima serie si affiancano Noboru Shiroyama e Yutaka Kaneko. Otsuka stavolta collabora alla supervisione e ai disegni solo in alcuni episodi, aiutato da Miyazaki con il quale, parallelamente a questa serie, è impegnato a portare avanti la realizzazione del secondo lungometraggio dedicato allo stesso Lupin. Il character design e l'animazione sono curati dall'abile Takeo Kitahara, da Ryu Asakura e da altri disegnatori dei diversi staff che si affiancano per l'intera produzione. In queste sue nuove avventure Lupin ha modo, grazie anche al vasto numero di episodi, di mutare e arricchire la propria personalità; lo ritroviamo così simpatico e divertente, dotato di un'agilità e di un'abilità senza pari, qualità che nasconde a volte sotto un'apparente goffaggine. Il nostro ladro-gentiluomo diventa più espressivo, e i suoi amici hanno modo di farsi conoscere e apprezzare per le proprie particolarità. A essere quasi stravolto è il personaggio di Fujiko (che in questa serie in Italia è stata ribattezzata con il nome di Margot), il cui carattere si fa più remissivo. Fujiko si affianca alla banda molto più spesso, è meno decisa e spinta al protagonismo, e si mostra al contrario sempre più dolce e femminile. Il suo fisico è più aggraziato, più fragile, ma non bisogna mai sottovalutarla: è intelligente e mira sempre ai propri interessi. In generale in questa serie i disegni diventano più liberi, i colori più luminosi, le storie sono sempre divertenti e spesso paradossali: un treno che corre su rotaie di ghiaccio, un palazzo trascinato da alcune funi, per esempio, sono le trovate per far presa sullo spettatore. La serie ha inizio con la riunione della banda Lupin, dopo cinque anni di separazione,



© MONKEY PUNCH - TMS - TBS - YTV.

LE COLONNE SONORE

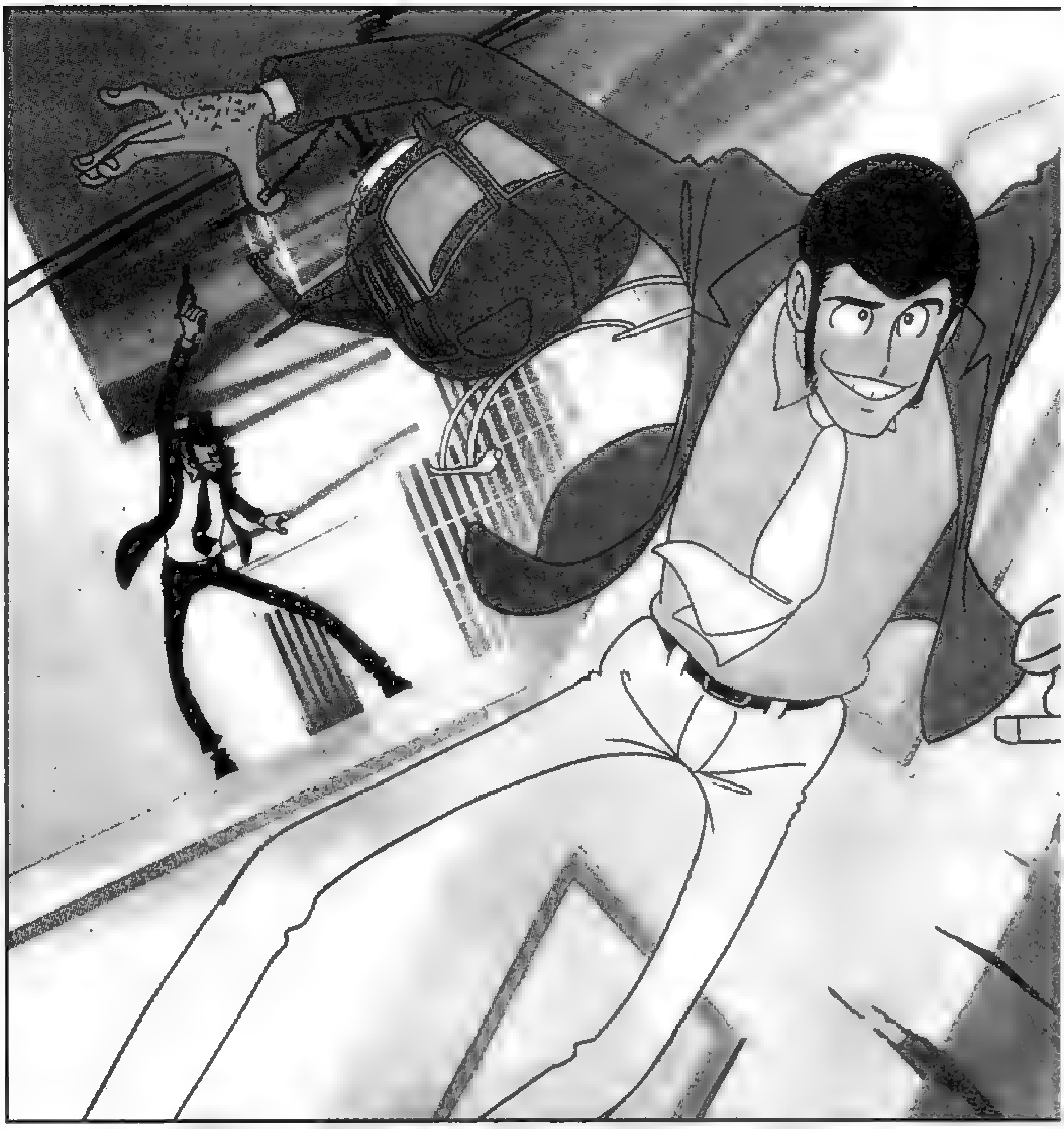
Un significativo contributo al successo di Lupin III lo ha dato certamente la sua colonna sonora, che è sempre riuscita a esprimere la personalità del nostro simpatico ladro e dei suoi compagni, nonché del goffo ispettore Zenigata, e a rendere ancora più slanciate e travolgenti le loro storie.

Ogni brano musicale è stato specificamente composto per racchiudere in sé una precisa atmosfera narrativa (il divertentimento, l'avventura, il romanticismo) come se ognuno raccontasse una fuga, un colpo in banca, una scena d'amore.

Numerose sono poi le composizioni legate ai singoli protagonisti; il carattere, i modi di fare, sono perfettamente trasposti sul piano musicale e sono facilmente riconoscibili anche al primo ascolto.

Troviamo infatti Tornado *(tema di Jigen),* I Miss You, Babe *(Fujiko) o* Torerunatozzan *(Zenigata).*

L'insieme dei brani (all'incirca 300), quindi,



a bordo di un pericoloso transatlantico comandato dal loro acerrimo nemico, Mister X.

Nel maggio del 1981 Monkey Punch inaspettatamente conclude il manga, lasciando incuriositi ancor oggi i suoi lettori; infatti, nell'ultimo episodio, intitolato *Kanketsuhen* (Capitolo conclusivo), Lupin con i suoi compagni è su di un isolotto deserto che esplode sotto gli occhi di Zenigata. A rimanere a galla sono solo una fondina, un cappello, una spada e un reggiseno; ma tutto lascia pensare a una delle incredibili fughe della banda. Quasi a voler promettere un seguito, però, nel numero seguente di "Action" Monkey Punch pubblica a sorpresa una divertente avventura di Lupin da ragazzino, alle prese con un già adulto Zenigata ancora privo di impermeabile e cappello.

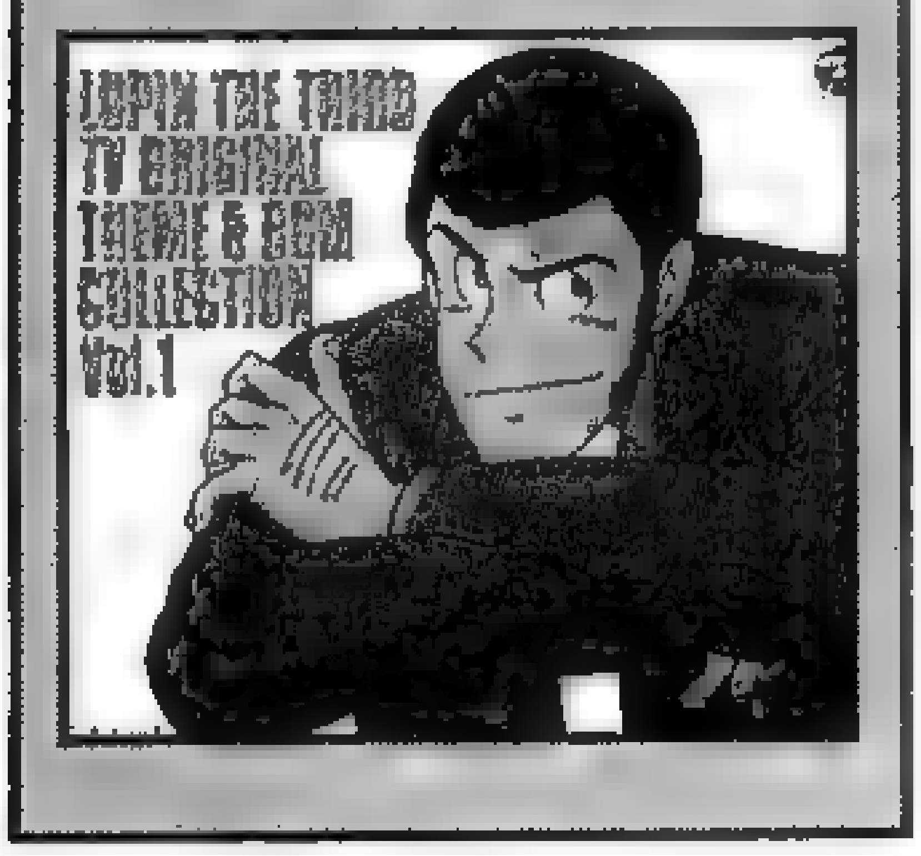
Nel 1984 la TMS produce una terza serie delle avventure di Lupin (*Lupin sansei Part III*), mandandola in onda sulla YTV dal 3 marzo 1984 al 28 settembre del 1985, per un numero complessivo di 50 episodi. Tra i registi si alternano Shigetsugu Yoshida, Osamu Nabeshima e Yuzo Aoki che, insieme a Tatsuo Yanagino, Shingo Araki e Hidetoshi Owashi, si occupa anche del character design. La sceneggiatura è affidata, tra gli altri, a Jiku Omiya e a Yasushi Hirano. Le trame non si differenziano sostanzialmente da quelle della serie precedente. Il cambiamento di maggior rilievo è costituito da una rinnovata caratterizzazione fisica dei personaggi, il segno è più nervoso e meno realistico e a volte sembra estremizzare alcuni tratti somatici propri del fumetto, il mento, la forma della testa, le gambe sottili, ecc. I colori usati sono prevalentemente di tonalità fredda, legandosi così maggiormente al disegno, supportato da una buona animazione.

A partire dal 1978 sono realizzati, all'interno della saga *Lupin III*, quattro lungometraggi destinati alle sale cinematografiche; a produrli è come sempre la TMS che è riuscita a fare di lui ormai uno dei suoi più acclamati protagonisti. In quello stesso anno la casa produttrice concede ad alcune società i diritti per la

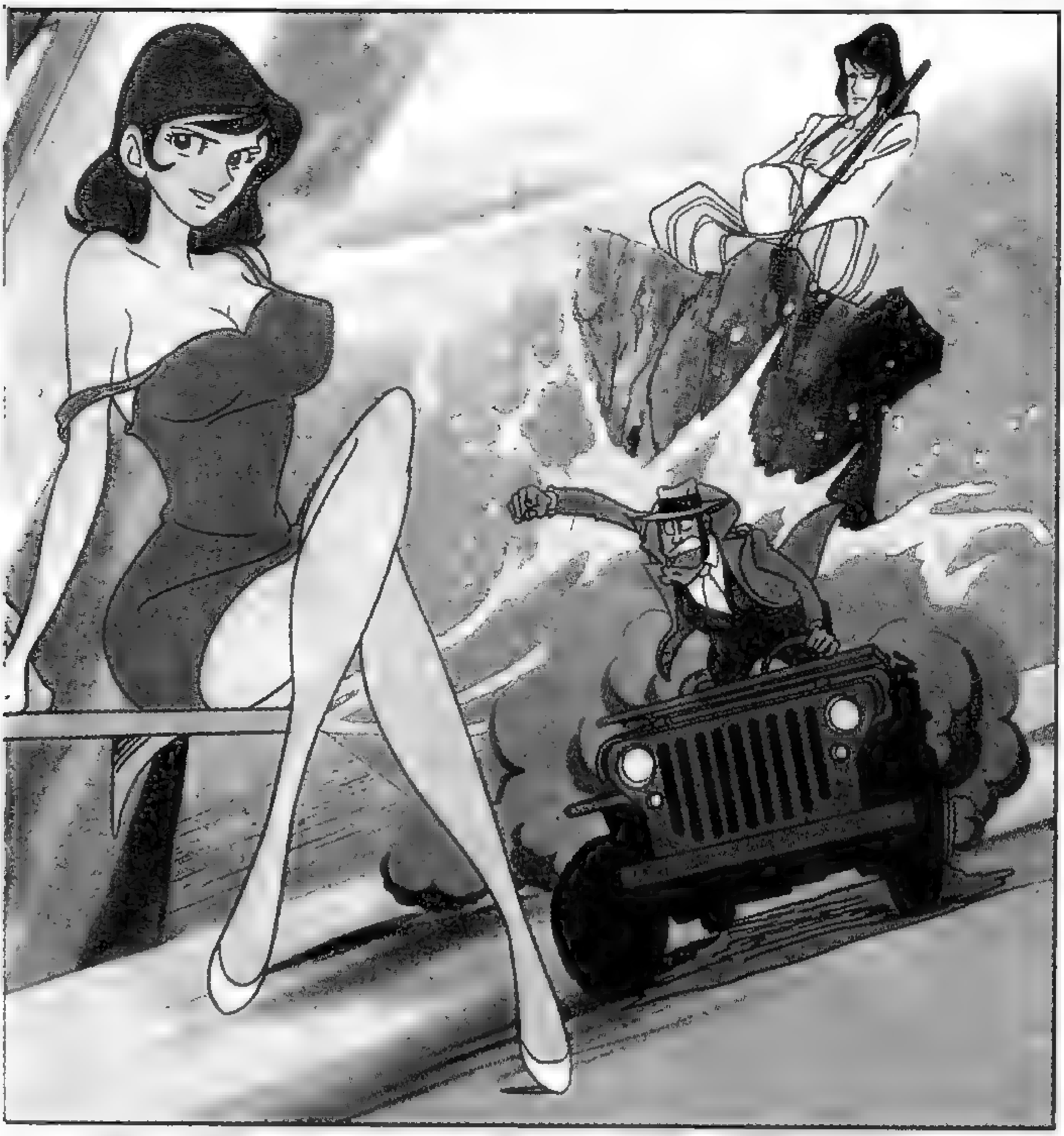
si presenta all'ascolto molto vario, ma, visto nell'insieme, perfettamente omogeneo, in linea insomma con i protagonisti e con le loro avventure.

Sul finire dell'anno 1969 fu scelto per comporre le musiche da inserire nel film pilota Norio Maeda, a cui fu chiesto, visto che il progetto era puramente sperimentale, solo qualche stacchetto come sottofondo ad alcune scene.

Maeda conosceva ben poco di Lupin e il tempo per decidere una linea compositiva che si adattasse perfettamente ai personaggi era limitato. Decise infine che il genere musicale ideale per accompagnarli era certamente il jazz, tanto in voga alla fine degli anni Sessanta nei piano bar, un genere jazzistico che sarebbe stato però reso in Lupin più accattivante



© MONKEY PUNCH - TMS - NTV.



produzione di gadget, bambole e oggetti d'uso, e promuove la produzione video e musicale. Il primo film fu intitolato semplicemente *Lupin sansei*, ma ben presto gli furono attribuiti diversi sottotitoli tra i quali *Mamo no ichihen* (La prima copia di Mamoo) e *Vs fukusei ningen* (Contro l'uomo immortale); la pellicola venne presentata per la prima volta il 16 dicembre del 1978 in uno dei più importanti cinema di Tokyo. La regia è di Soji Yoshikawa, che è autore anche della sceneggiatura accanto a Jigu Omiya; il character design è di Yuzo Aoki e l'intero layout è a firma di Totomu Shibayama. La storia ruota attorno a una misteriosa pietra che Lupin ruba in un'antica piramide egiziana e di cui un ignoto individuo di nome Mamoo vuole impossessarsi a tutti i costi. L'essere, che si rivela piccolo e dall'aspetto deforme, assolda Fujiko perché riesca a sottrarla a Lupin. Fujiko fallisce e Lupin è catturato per essere imprigionato su di un'isola sperduta, sede di strani laboratori dove si eseguono esperimenti di clonazione degli individui. In un ambiente tetro vivono uomini senza intelligenza, ormai morti e ricreati artificialmente da una loro stessa cellula. Mamoo vuole la pietra e per ottenerla è deciso anche a distruggere la Terra, che mira comunque a soggiogare ai suoi voleri. Lupin riesce a fuggire e, contemporaneamente, anche Fujiko scopre che l'essere è una clonazione, una falsa raffigurazione, e che il vero Mamoo è in realtà un gigantesco cervello che mira all'antica pietra poiché in essa è custodito il segreto dell'immortalità. Mamoo tenta di fuggire, nella testata di un enorme missile, dentro una robusta calotta trasparente,, ma nello spazio questa deflagra grazie a una carica esplosiva provvidenzialmente sistemata da Lupin; Mamoo muore e con lui i suoi sogni di potere. Le immagini mirano in più punti a far riflettere sul profondo significato della vita in opposizione alla morte e viceversa; le clonazioni dei diversi personaggi storici, i sentimenti umani visti attraverso alcune ambientazioni che riprendono gli spazi di quadri famosi, le follie della guerra, il sogno dell'uomo di attingere all'immortalità sono solo alcuni aspetti interiori che

e avventuroso.

Alla realizzazione della prima serie, nel 1971, come compositore delle musiche originali, la Tokyo Movie ingaggiò Takeo Yamashita, che conosceva bene i fumetti di Monkey Punch e che quindi si trovò a proprio agio nel dare vita a quelle atmosfere musicali che aveva sempre immaginato in Lupin. Lo spirito jazz ormai innescato dalle note di Maeda nel pilot film influenza Yamashita, ma in maniera più moderata: egli infatti compone per la serie soprattutto brani che riciclano le musiche tradizionali giapponesi, i ritmi dei primi anni Settanta e alcuni brani vocali accompagnati da una musica a volte avventurosa e battente, a volte lontana e spezzata.

Nel 1977 la NTV Music per la seconda serie di Lupin contatta un proli-

ORIGINAL SOUNDTRACK
from LUPIN III

lo spettatore è portato a considerare. Prima dell'inizio del film venne proiettato, a presentazione dei protagonisti, il pilota del 1969.

Il 15 dicembre 1979 esordisce nelle sale cinematografiche giapponesi, dopo essere stato premiato dalla critica al Festival di Cannes, *Lupin sansei - Cagliostro no shiro* (Lupin III - Il castello di Cagliostro). Il lungometraggio, attesissimo dal pubblico, porta la firma di Hayao Miyazaki alla regia, alla sceneggiatura e, in veste non ufficiale, all'animazione e al character design (che realizza insieme a Yasuo Otsuka, qui anche supervisore e capo disegnatore alle animazioni). I due delineano, grazie a un segno morbido, un Lupin più giovanile, e lo stesso fanno con i restanti protagonisti che assumono così quelle caratteristiche che da sempre contraddistinguono i famosi personaggi dei film di Miyazaki. Lupin e Jigen si recano nel principato di Cagliostro per rubare i cliché del famoso falsario Goto, e qui difendono una ragazza di nome Clarisse da alcuni brutti ceffi che la inseguono; è la figlia del principe, morto da tempo in un grande incendio. Adesso il potere è in mano a un conte crudele che vuole sposarla e impossessarsi di un favoloso tesoro celato nel mistero di due anelli con l'effige di un capricorno. Lupin, abilissimo, porta tutto a suo favore, conducendo Zenigata a conoscenza dei loschi traffici del Conte che morirà infine a causa della sua bramosia di ricchezza; il nostro eroe scopre infine il tesoro, che si rivela una città romana anticamente sommersa dalle acque di un'enorme diga e, cosa più importante, riesce a ridare tranquillità alla fanciulla. Non riuscirà a portar via con sé i cliché poiché Fujiko come al solito non li ha persi di mira un istante. L'auto di Lupin e dei suoi compagni è una simpaticissima Fiat 500 della quale Miyazaki e Otsuka sono fervidi ammiratori già dai tempi della prima serie. Una delle sequenze più belle del film è senz'altro quella in cui si racconta del precedente incontro di Lupin e Clarisse, avvenuto anni prima, in cui lei ebbe modo di aiutarlo. Miyazaki e Haruya Yamazaki nello scrivere la storia si sono ispirati in alcuni punti ai romanzi di Maurice Leblanc su Arsène Lupin: *La contessa di Cagliostro* (1923), in cui incontriamo tra l'altro la figura di Clarisse, e *La signorina dagli occhi verdi* (1926), in cui il protagonista scopre anch'egli una città anticamente sommersa.

Nel 1982 la TMS avvia la produzione del film *Lupin hassei* (Lupin VIII), in cui incontriamo i bis-bisnipoti dei nostri amici perfettamente a loro agio in una Parigi del 22° secolo. La regia è di Taro Rin, la sceneggiatura è di Yutaka Kaneko e il character design del conosciutissimo Shingo Araki; il film purtroppo non fu mai concluso a causa di alcuni problemi della produzione.

Seijun Suzuki e Shigetsugu Yoshida dirigono nel 1985 *Lupin sansei - Babylon no ogon densetzu* (Lupin III - La leggenda dell'oro di Babilonia). Lupin, in concorrenza con il mafioso Marciano, è coinvolto nella ricerca del leggendario oro di Babilonia, che scopre nascosto nel sottosuolo di New York e che sottrae, nel finale, addirittura a una bellissima extraterrestre, costretta sino ad allora sotto le sembianze della vecchia Rosetta. La sceneggiatura è di Yoshio 'Gizo' Urasawa e Jiku Omiya; il character design è di Yuzo Aoki, Tatsuo Yanagino e Hidetoshi Owashi. Alla prima, avvenuta il 13 luglio, il pubblico fu accolto simpaticamente da attori in costume.

Due anni dopo è annunciato un nuovo lungometraggio e il 26 dicembre 1987 esce nei cinema *Lupin sansei - Fuma ichizoku no inbo* (Lupin III - L'intrigo della famiglia Fuma), per la regia di Masayuki Oseki. Il character design è di Otsuka, che, ormai osannato da migliaia di fan, non rinuncia alla sua amata 500. I protagonisti sono disegnati in maniera eccellente, l'animazione è molto dinamica e le scenografie hanno bellissime tonalità pastello. La voce di Lupin stavolta è di Toshio Yoshikawa e non di Yasuo Yamada, e cambiano, solo per questa occasione, anche quelle dei restanti personaggi (in Italia Lupin è stato quasi sempre doppiato dal bravissimo Roberto Del Giudice). La storia si riallaccia all'ultimo episodio della prima serie, in cui Zenigata crede che Lupin sia morto; invece nel film lo ritrova più vivo che mai, alla ricerca di un tempio d'oro massiccio e impegnato a proteggere Murasaki, la giovane promessa sposa di Goemon.

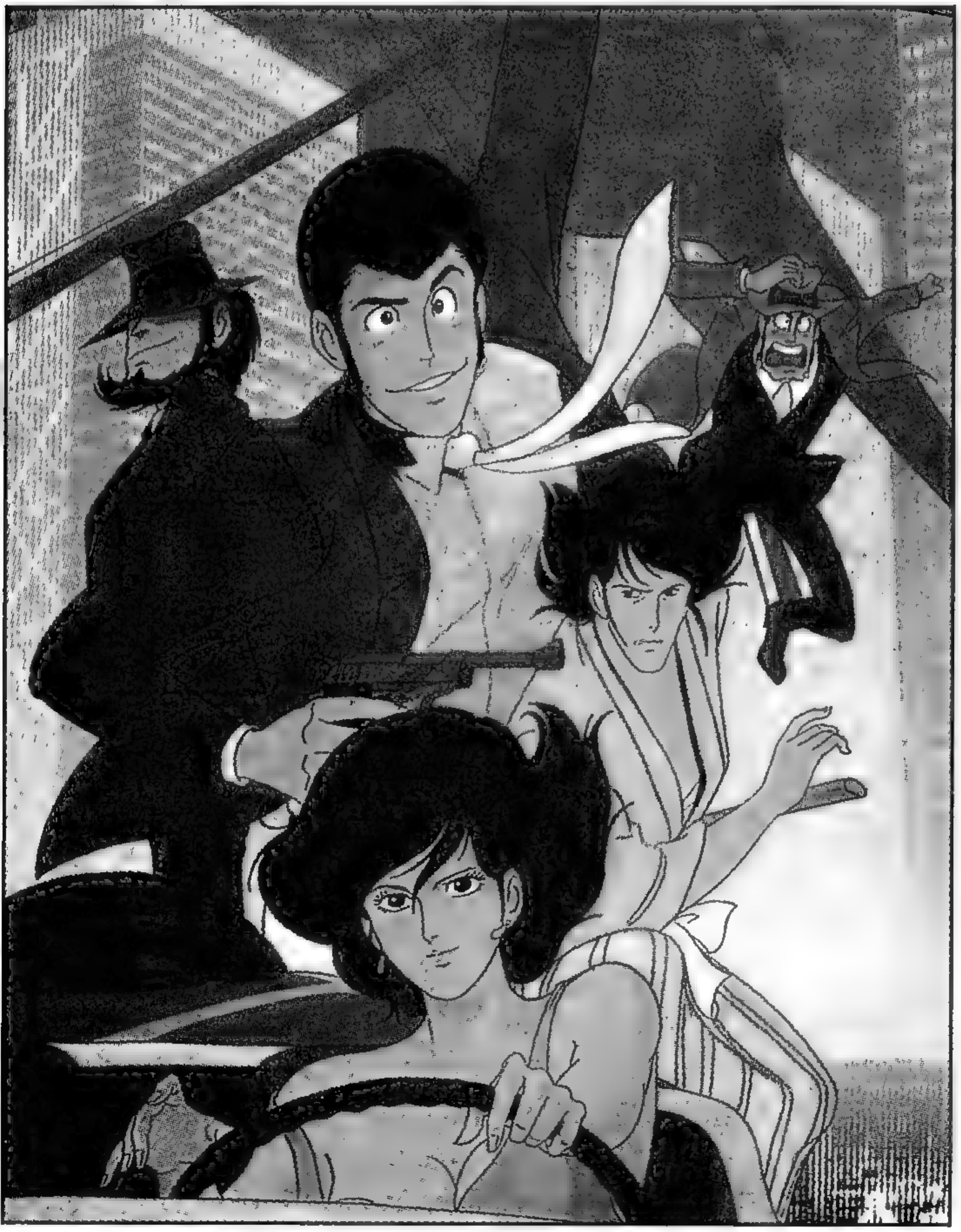
Nel 1979 e nel 1981 riscontriamo la produzione di due film TV direttamente ispirati ai romanzi di Leblanc, in cui il protagonista è il primo Arsène Lupin: *Kaito*

fico compositore, che già produce i propri dischi e suona le tastiere all'interno di un gruppo (You & the Explosion Band) di cui è il leader: il suo nome è Yiji Ohno ed è colui che da questo momento, eccettuato il film Fuma ichizoku no inbo, *firmerà tutte le musiche dei nostri eroi, ormai popolarissimi. Sono prossimi gli anni Ottanta e Ohno, da sempre stimolato dalle nuove tendenze musicali, comincia a scrivere i suoi brani, dando mai come adesso piena libertà alle sue enormi capacità compositive. Scrive musiche e arrangiamenti, spazia a proprio piacimento tra il rock leggero, la musica tradizionale, quella classica europea, la musica francese di quegli anni, il flamenco, la samba, il melodico e il jazz, quest'ultimo ormai segno caratteristico di Lu-*

Lupin - 813 no nazo (Il misterioso ladro Lupin - L'enigma 813, Tatsunoko Prod.) e *Lupin tai Holmes* (Lupin contro Holmes, Toei doga). Nel marzo 1988 inoltre la Futabasha pubblica alcuni coinvolgenti game book, ricchi di bellissime illustrazioni. Dal 1989 sono stati prodotti per la NTV, dalla TMS, tre special televisivi, i primi due diretti da Osamu Dezaki (nell'ultimo egli è supervisore alla regia e all'animazione); il primo, trasmesso il 1 aprile 1989, dal titolo *Bye Bye Liberty - Kiki ippatsu!* (Ciao Libertà - Parte l'emergenza!), vede Kanzi Kashiwabara alla sceneggiatura e Noboru Furuse al character design. Per attuare uno dei suoi colpi Lupin si sposa, ma il suo piano fallisce ed è costretto a rubare un enorme diamante nascosto nella Statua della Libertà. I suoi avversari sono i Freemason, che vogliono utilizzare la pietra per realizzare un floppy disk con cui controllare tutti i dati informatici della Terra.Nel secondo special, dal titolo *Hemingway paper no nazo* (L'enigma delle carte di Hemingway), trasmesso il 20 luglio del 1990, Lupin e i suoi compagni sono sulle tracce di alcuni scritti del grande letterato.

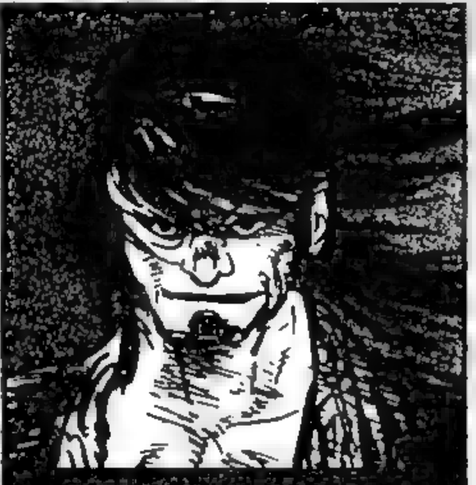
Il 9 agosto del 1991 viene trasmesso il terzo special, *Napoleon no jisho o ubae* (Devi rubare il dizionario di Napoleone); la banda stavolta si sposta su di un'auto d'epoca equipaggiata di ali retrattili, braccia scavatrici e galleggianti marini. L'obiettivo è il famigerato dizionario di Napoleone, da cui lo stratega non si separava mai.

Tramite una fanzine, Monkey Punch ha ringraziato e fatto sapere ai suoi molteplici fan che sarà presente il 10 agosto alla festa in onore di Lupin, per poter parlare insieme dei prossimi venticinque anni del suo eterno personaggio...



© MONKEY PUNCH - TMS - NTV.

pin; i brani, inoltre, sono tutti eseguiti con un'infinita gamma di strumenti, suonati alla perfezione dal complesso. Ohno comporrà, tra il 1978 e il 1985, le musiche dei primi tre lungometraggi di Lupin *(nella colonna sonora di* Babylon *si cimenterà addirittura con la musica funky). Per la terza serie egli compone nuovi brani, la maggior parte dei quali più veloci e ritmati. Nel 1987 la TMS affida il commento musicale del film* Fuma ichizoku no inbo *a Kiyoshi Miyaura, indirizzato a differenza di* Ohno *totalmente verso la techno-music. I brani sono realizzati quasi esclusivamente con l'uso del computer e le canzoni sono cantate dalla bravissima Wami Miyaura.Ohno riprenderà il suo posto con gli speciali TV, fino ad arrivare all'odierno* Napoleon no jisho o ubae, *in cui dimostra ancora una volta la sua vena inesauribile e l'infinita fantasia con la quale ha associato ormai il proprio nome ai nostri cinque simpaticissimi amici.*

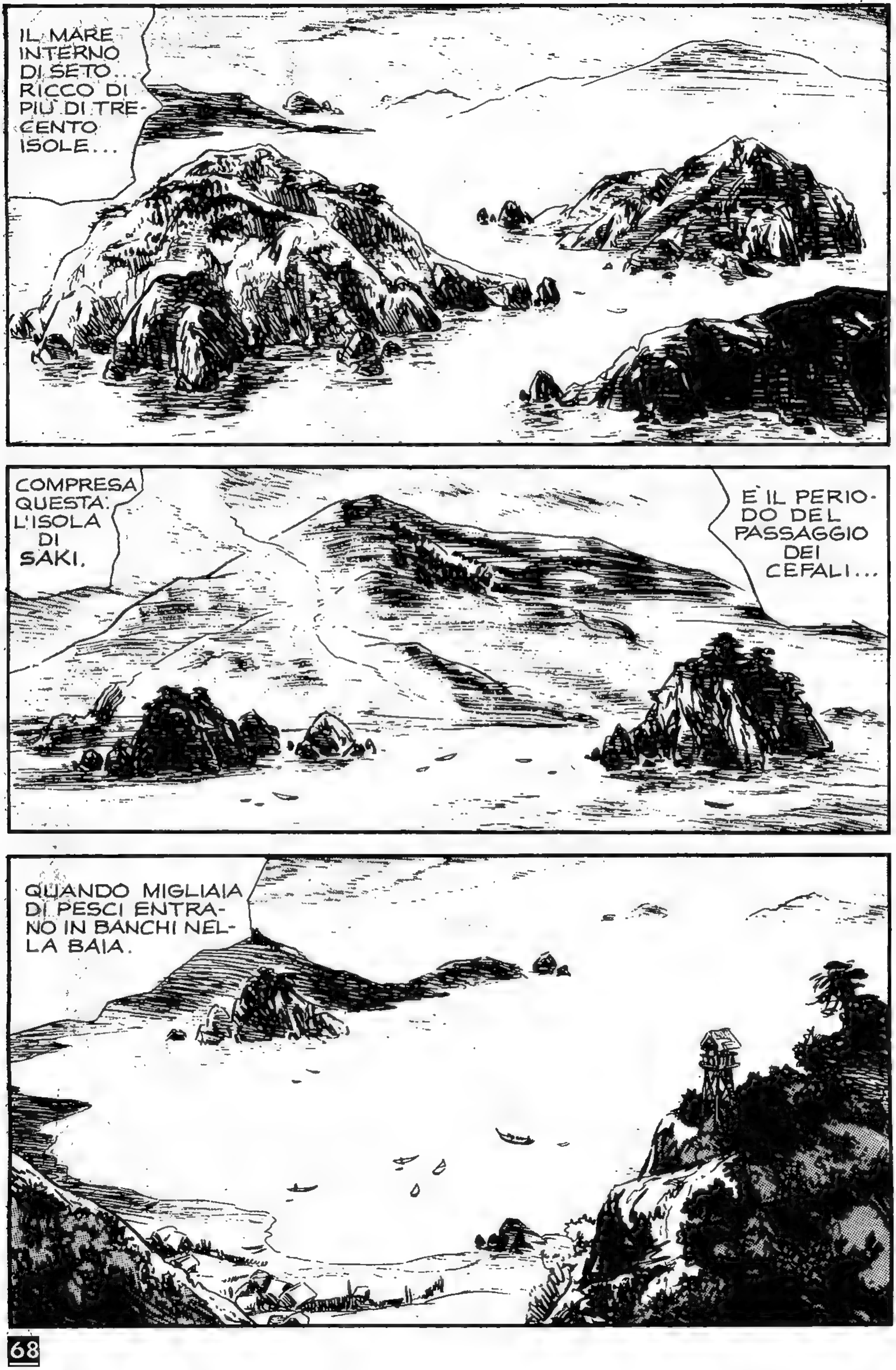


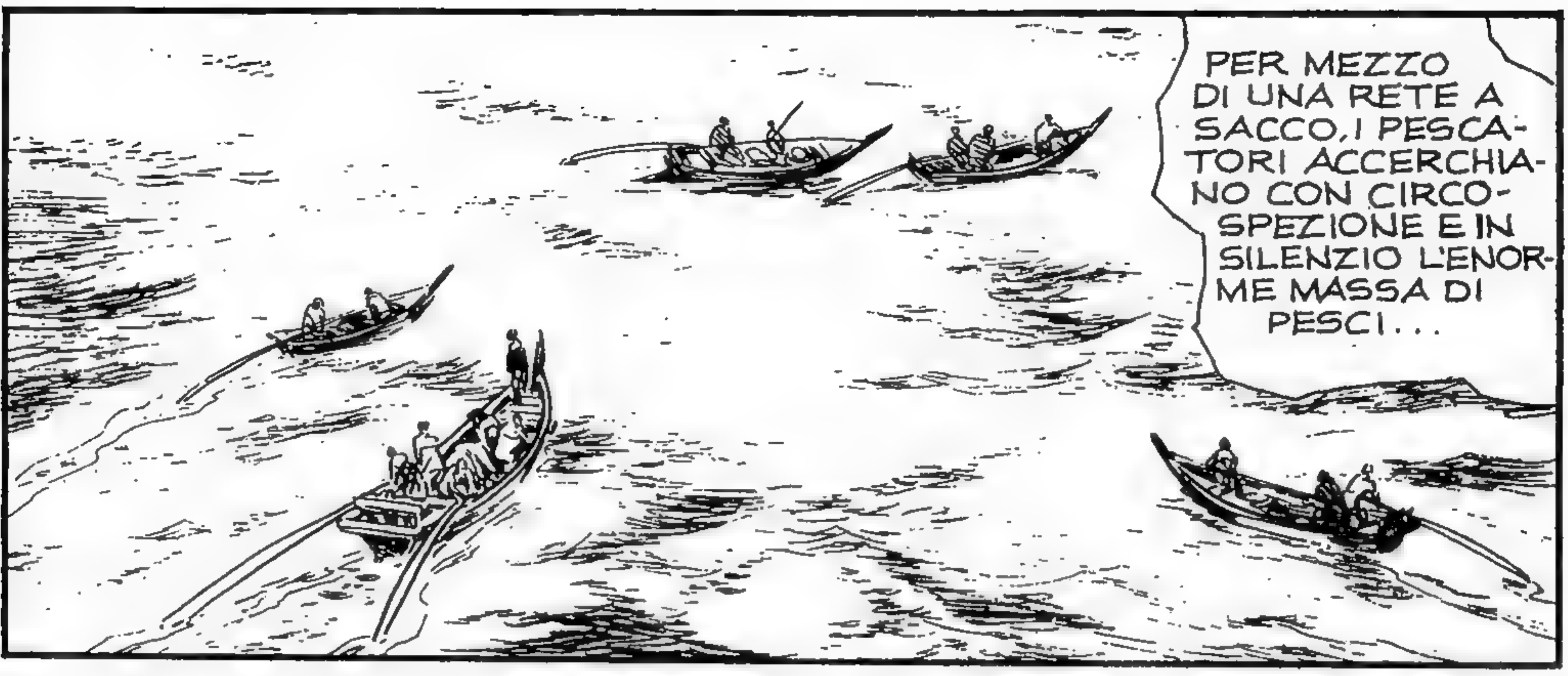
KAMUI

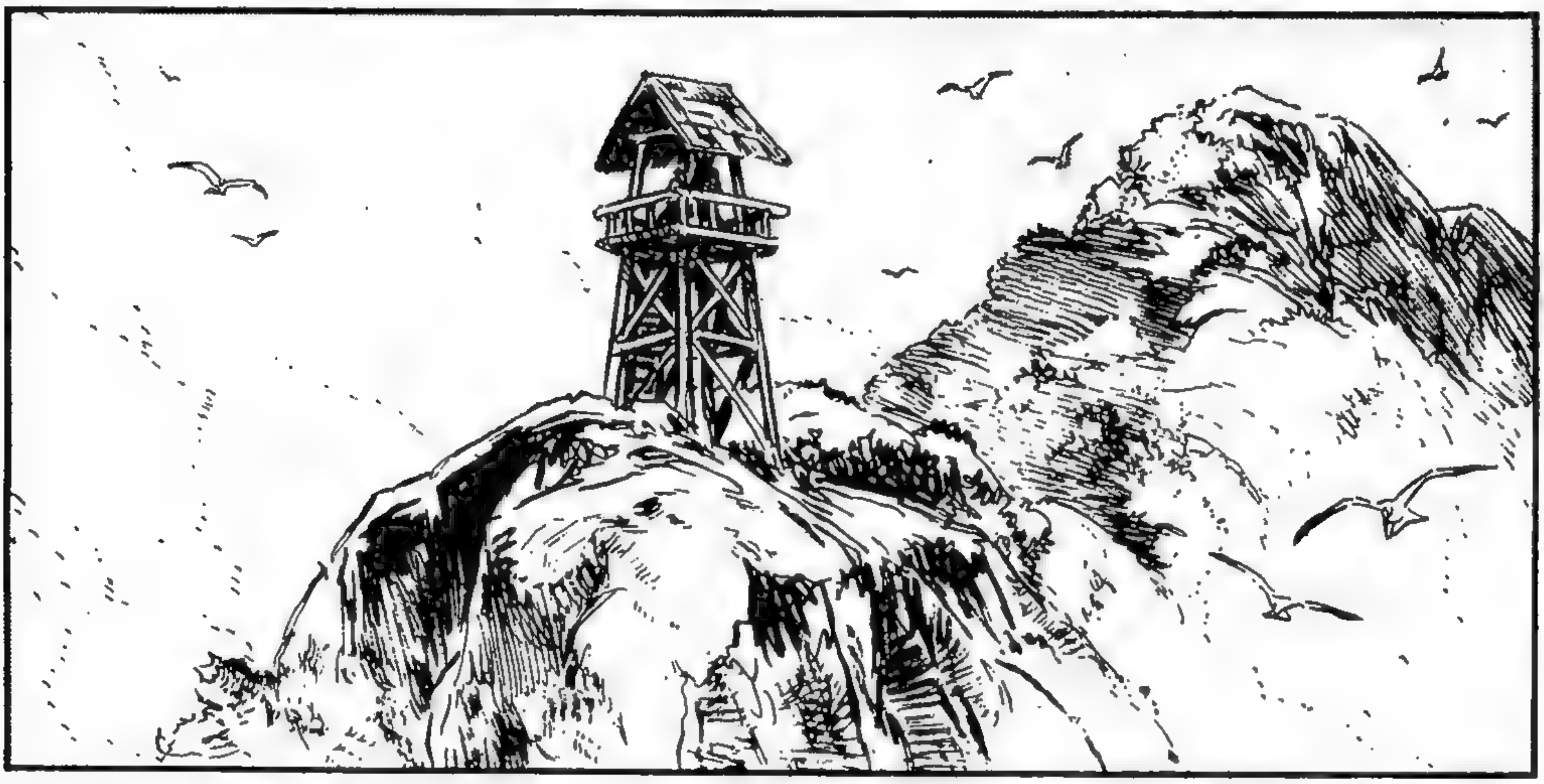
Kamui e Sugaru, i due transfughi ninja, hanno accantonato ogni reciproca rivalità. La donna ha capito che Kamui è animato da intenti pacifici, che è disposto persino a morire pur di non nuocerle. Il giovane guerriero si è prestato anche a dare un contributo determinante per sottrarre Hanbei, il pescatore marito di Sugaru, dalle grinfie del signorotto che gli vuole far pagare con la crocifissione l'uccisione di Ichijiro, il cavallo prediletto. Kamui e Sugaru scatenano una mandria imbizzarrita sul villaggio dove si sta svolgendo la macabra cerimonia e nella confusione fanno fuggire il condannato. Mentre sulla riva del mare i due hanno un colloquio chiarificatore, sono circondati dal gruppo di assassini ninja che li sta inseguendo da tempo. Li salva l'intervento provvidenziale di un gruppo di pirati amici di Hanbei.

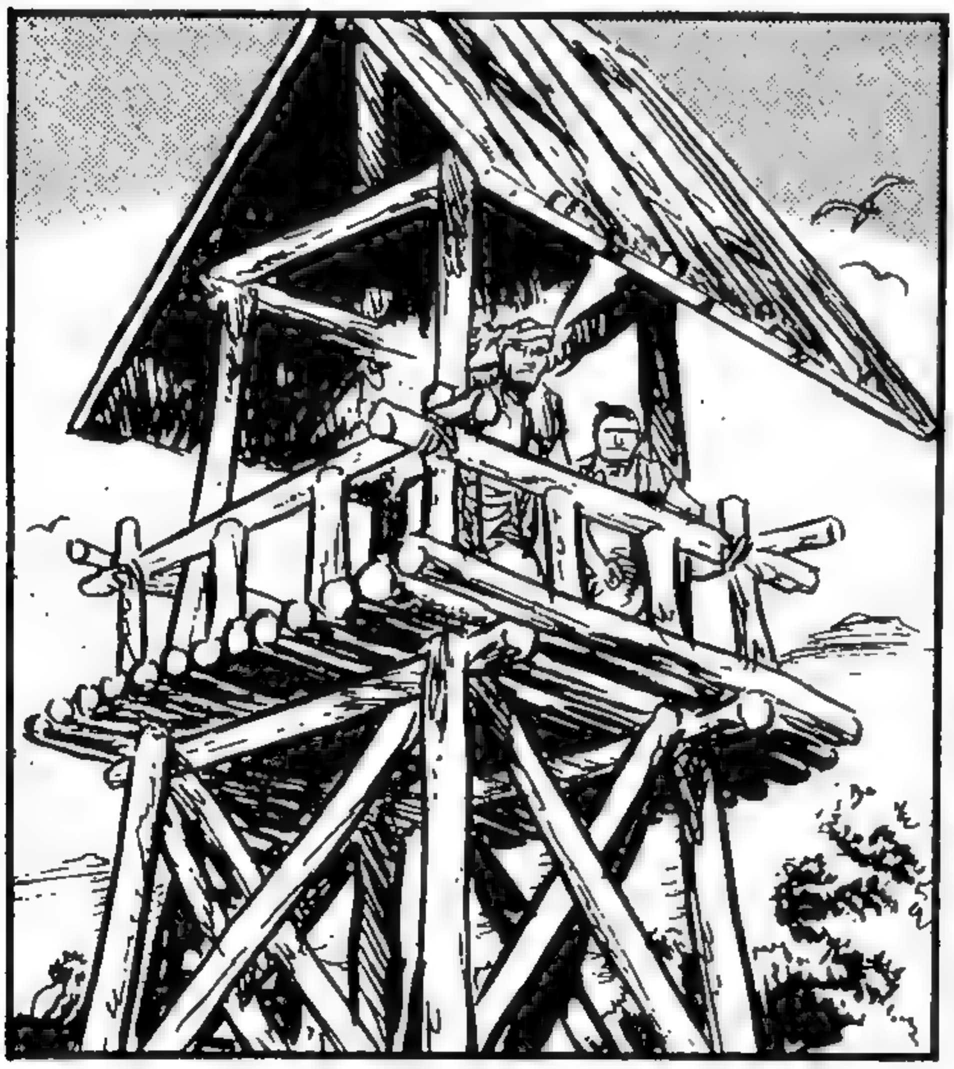
CAPITOLO 5

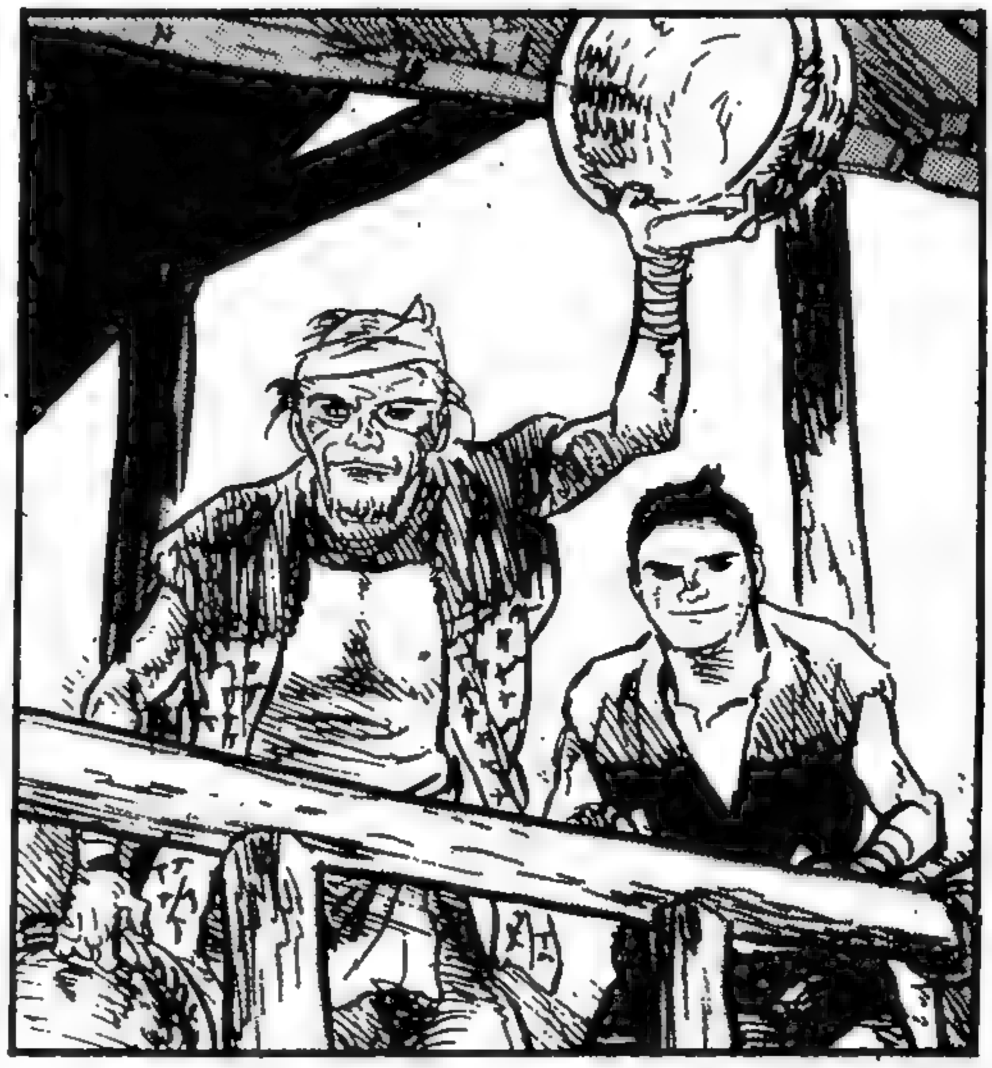
LA CONCHIGLIA DEL SOLE E DELLA LUNA

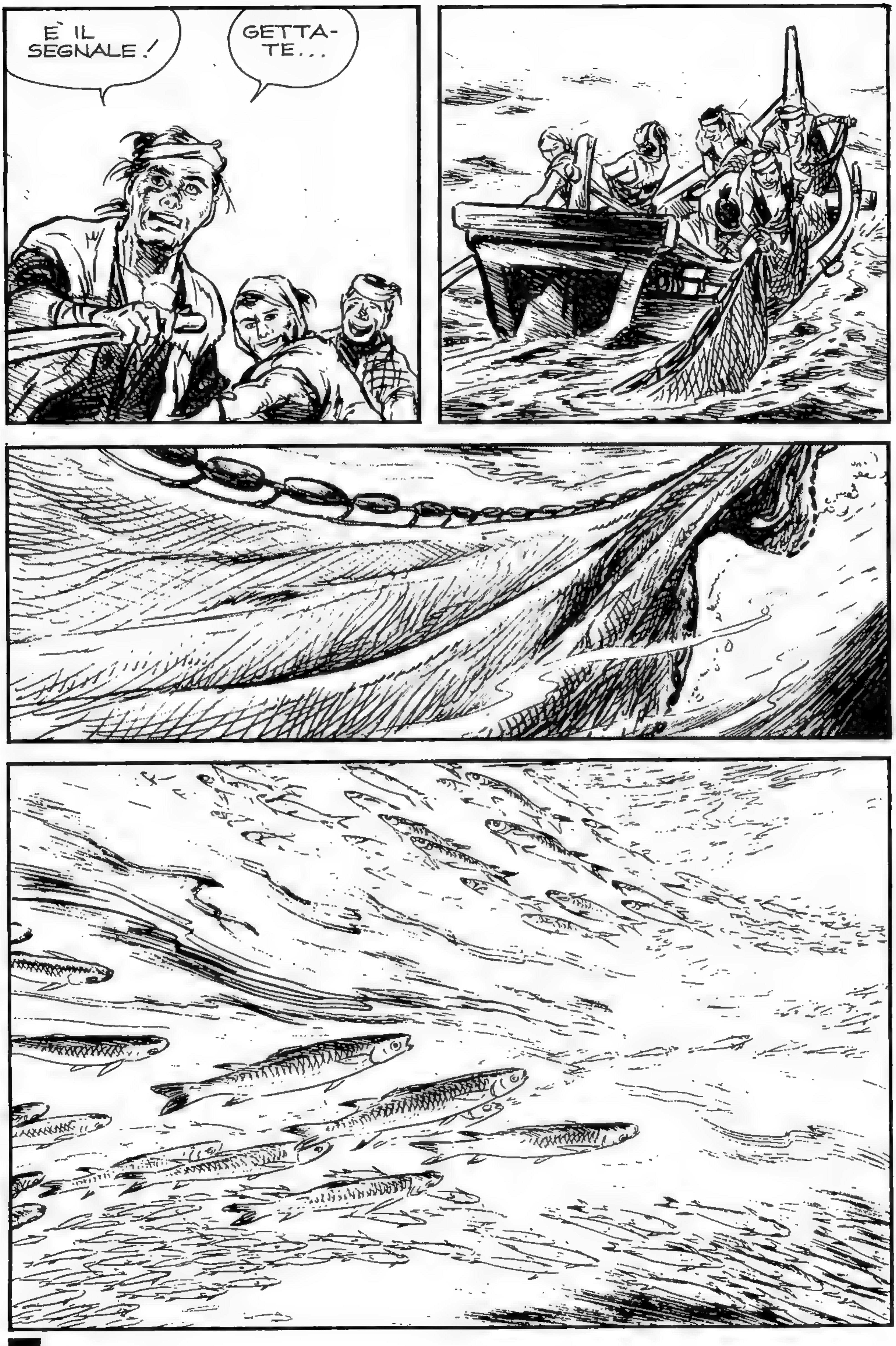

IL MARE INTERNO DI SETO... RICCO DI PIU DI TRECENTO ISOLE...
COMPRESA QUESTA: L'ISOLA DI SAKI.
E IL PERIODO DEL PASSAGGIO DEI CEFALI...
QUANDO MIGLIAIA DI PESCI ENTRANO IN BANCHI NELLA BAIA.

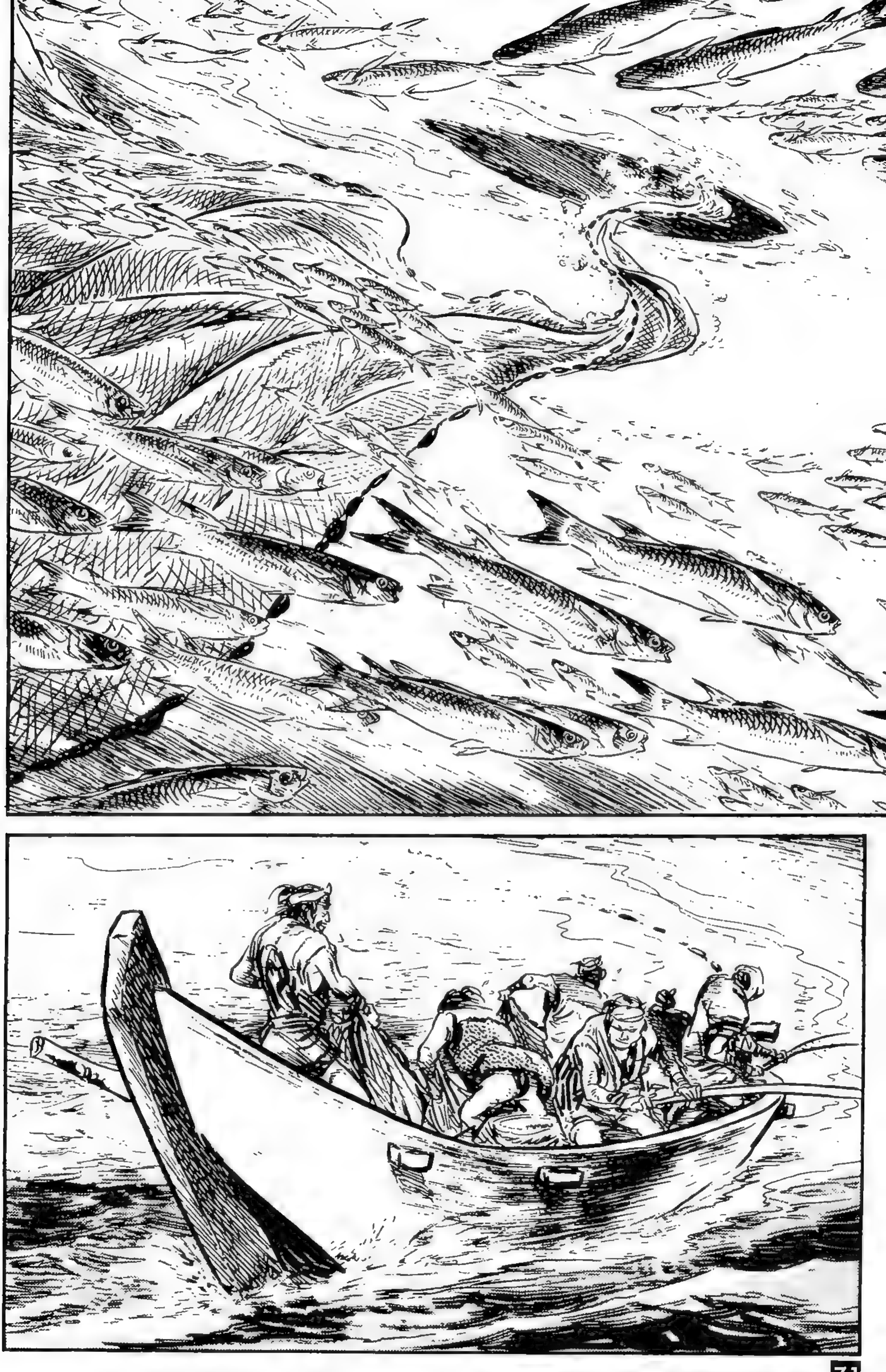

PER MEZZO DI UNA RETE A SACCO, I PESCATORI ACCERCHIANO CON CIRCOSPEZIONE E IN SILENZIO L'ENORME MASSA DI PESCI...

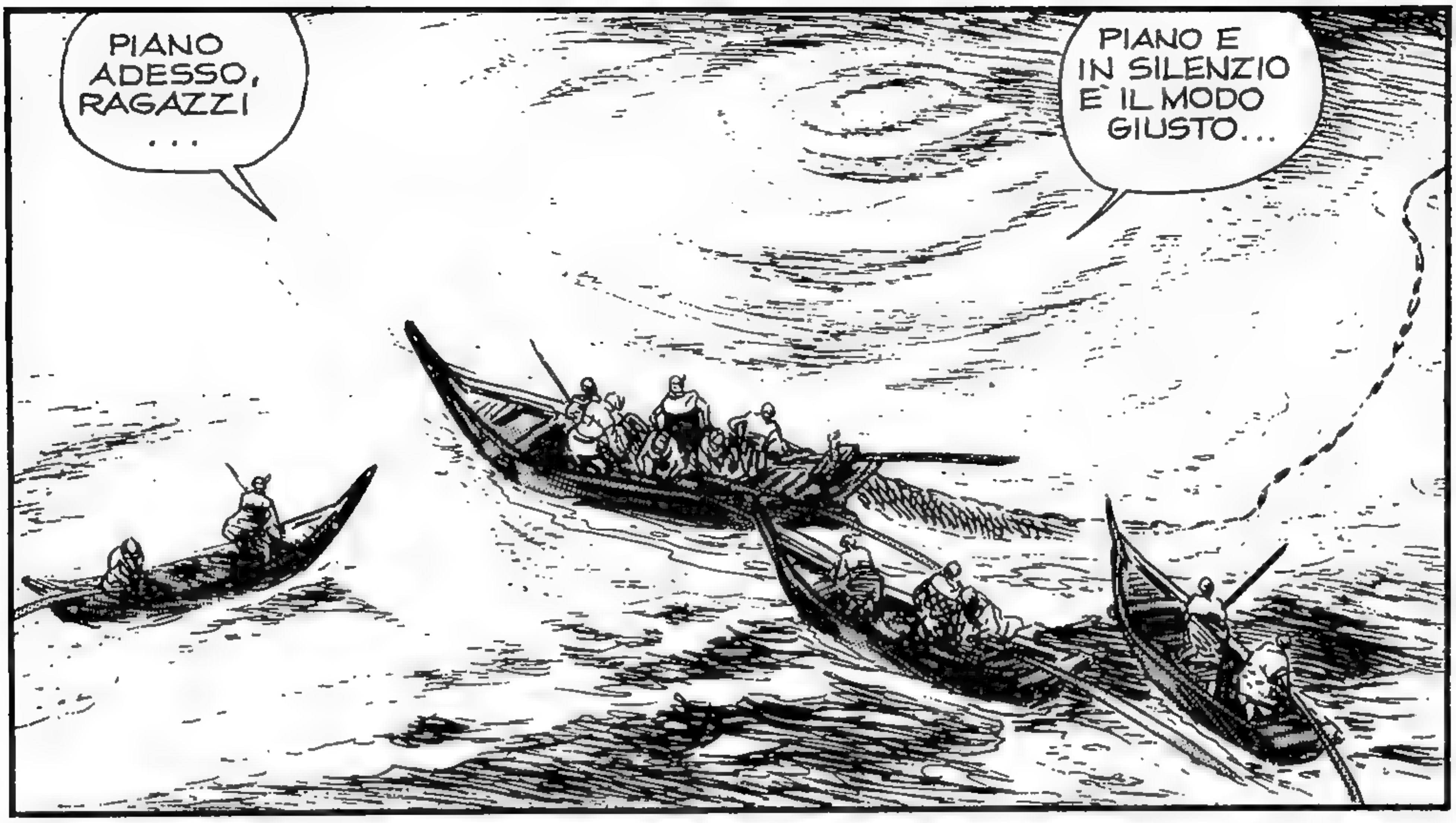


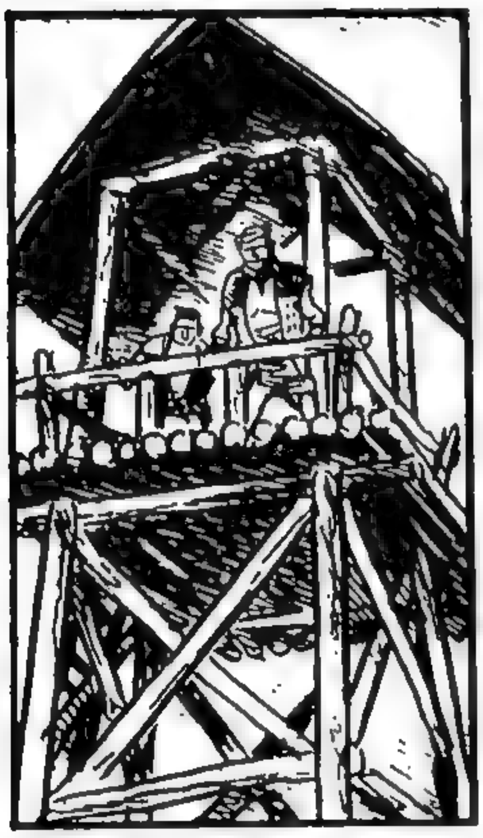


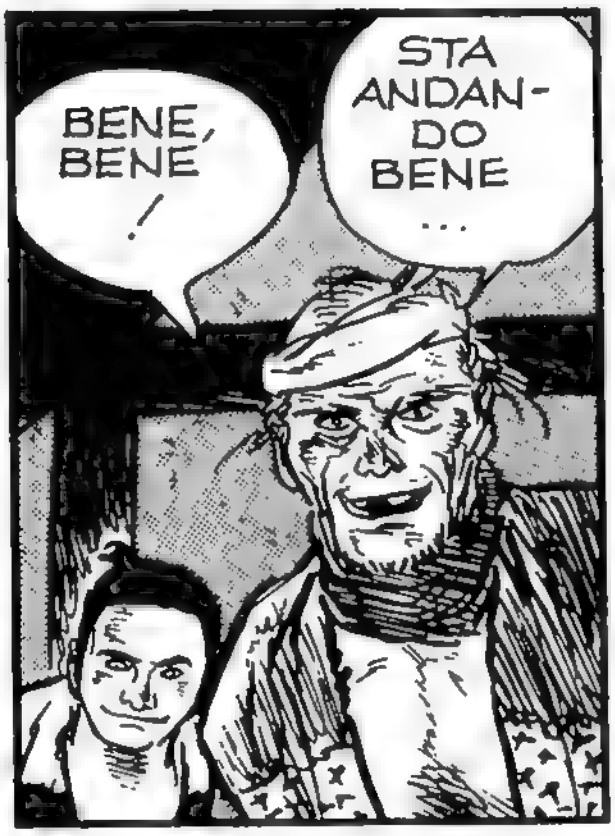



È IL SEGNALE!
GETTATE...

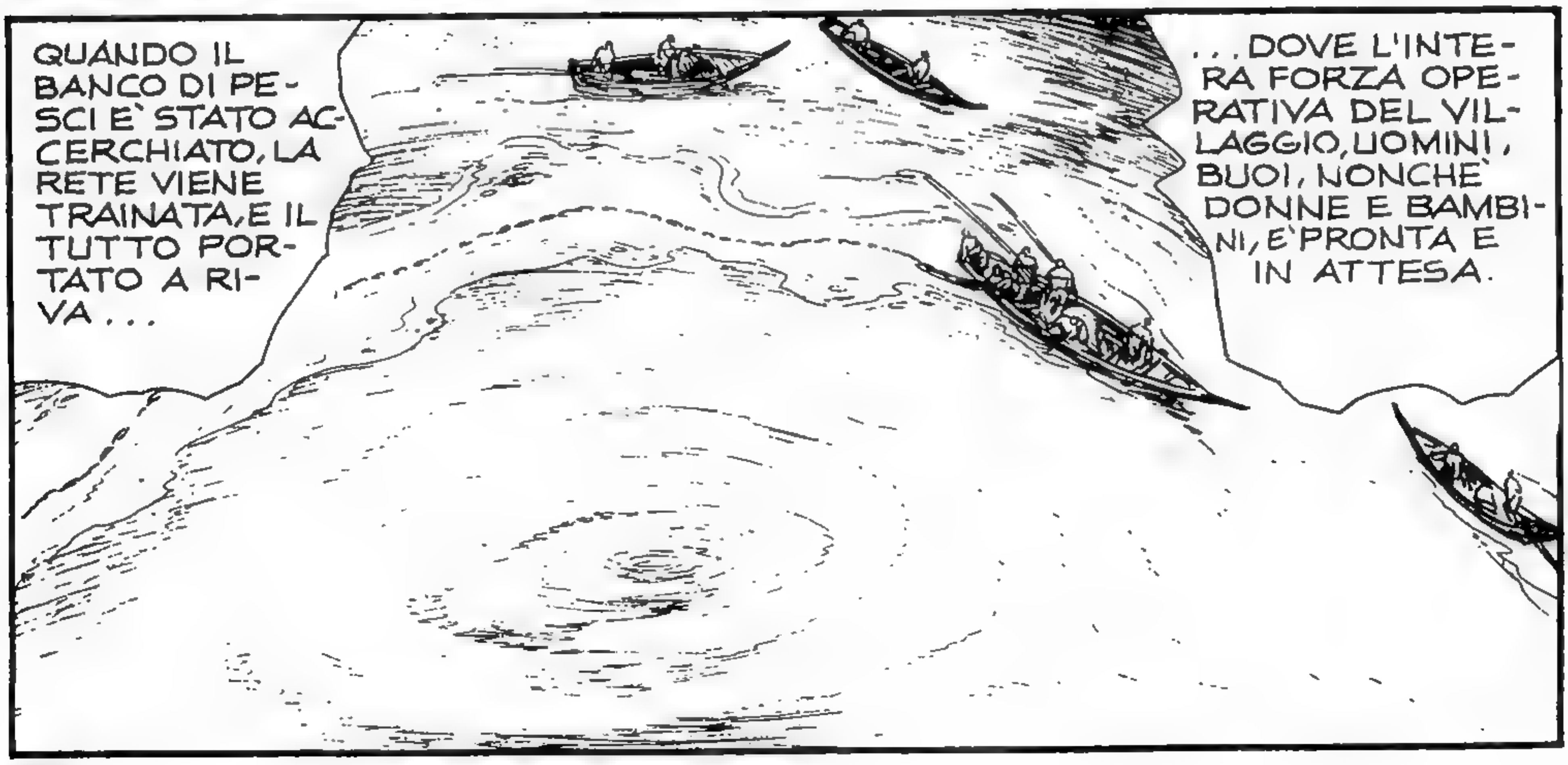



PIANO ADESSO, RAGAZZI . . .
PIANO E IN SILENZIO È IL MODO GIUSTO...



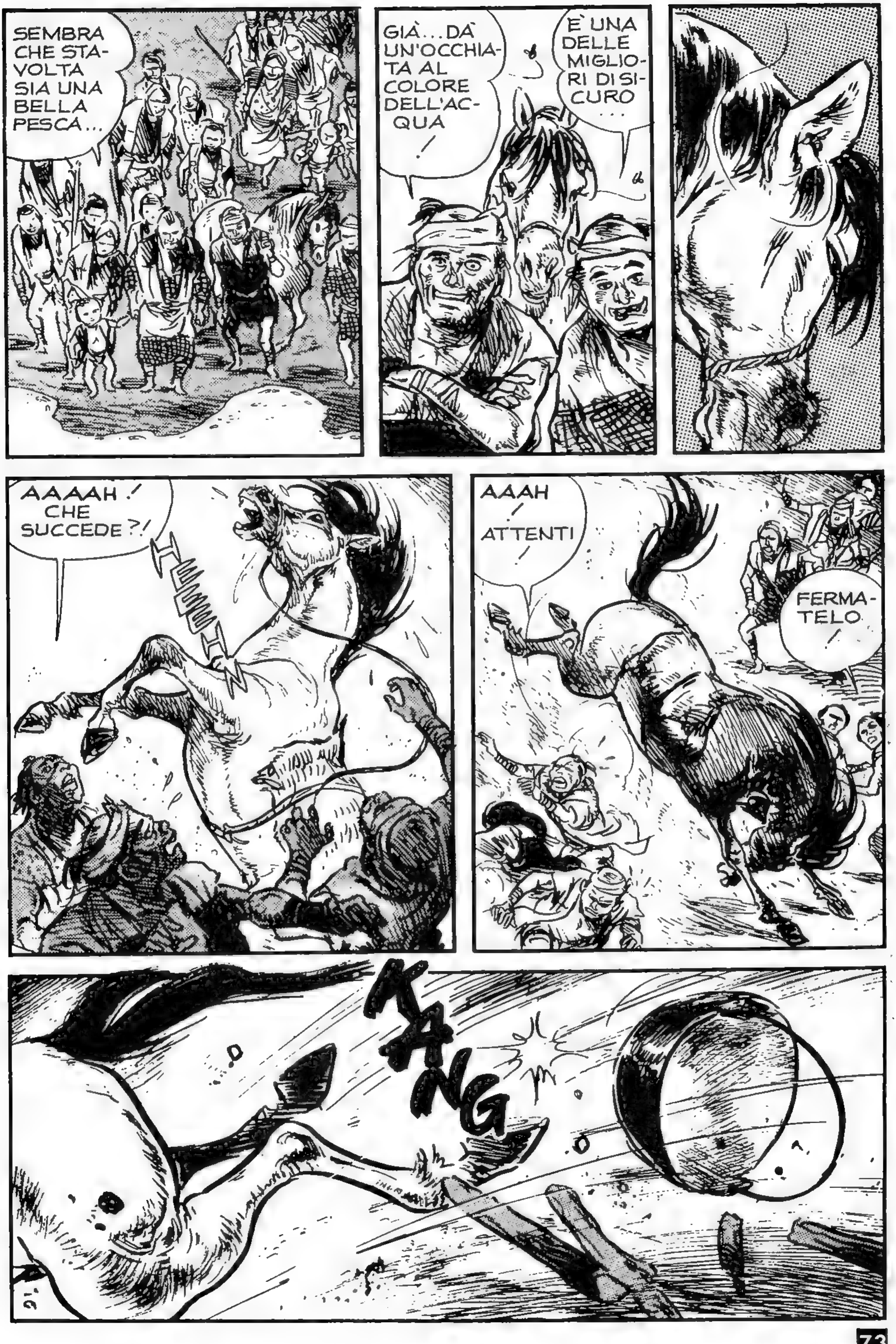

STA ANDANDO BENE . . .
BENE, BENE!

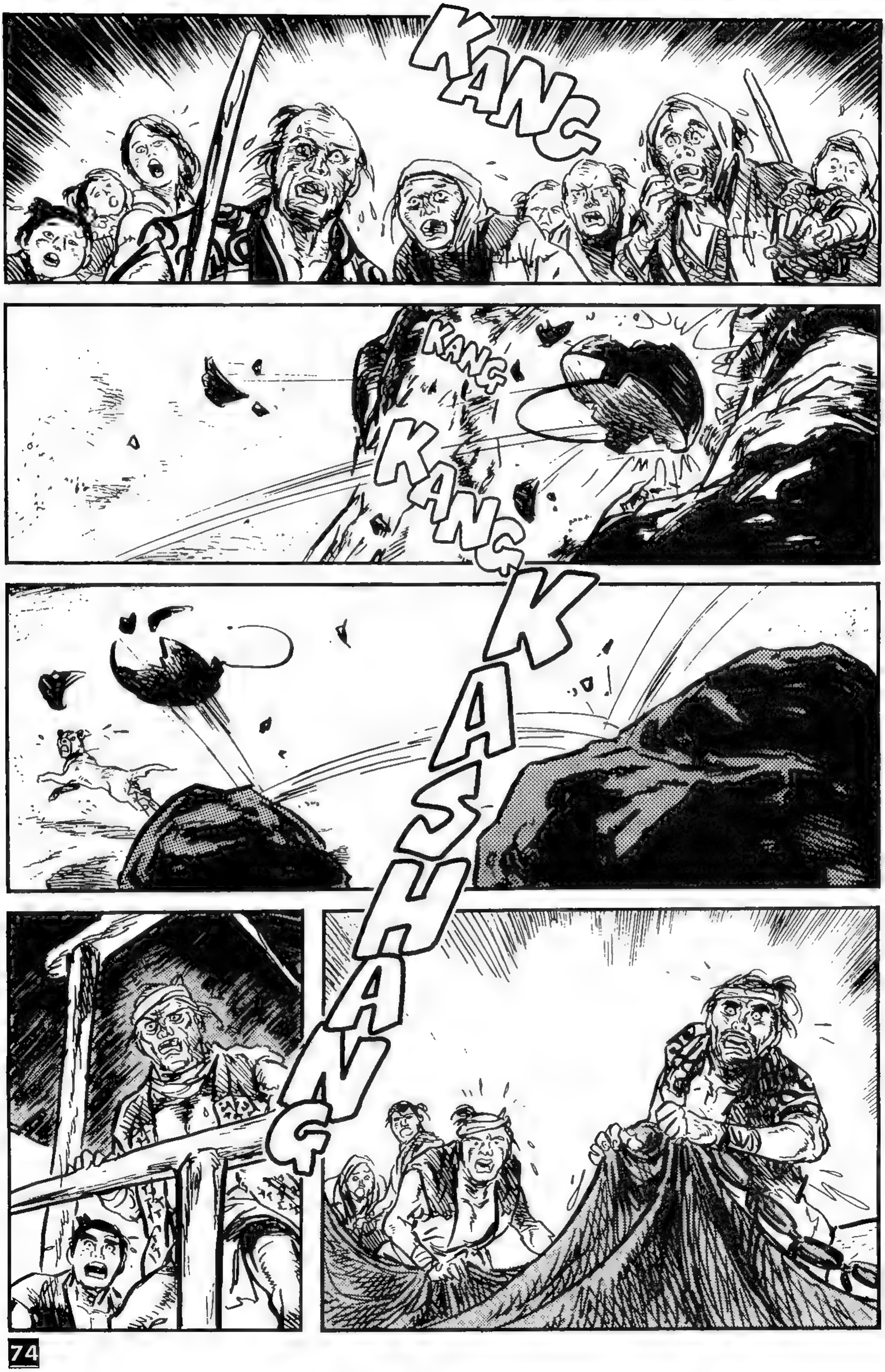
IL CEFALO È UN PESCE ESTREMAMENTE ENERGICO E AGILE. I PESCATORI DEVONO FARE ATTENZIONE A EVITARE DI SPAVENTARE IL BANCO PRIMA DI SERRARE LA RETE. MINIMAMENTE PROVOCATO, IL CEFALO TENTA DI SFUGGIRE SALTANDO FUORI DALLA RETE A ONDATE FRENETICHE. OLTRE AL PERICOLO DI PERDERE COMPLETAMENTE LA PESCA, UN PESCATORE SA CHE C'È IL RISCHIO DI RESTARE COLPITI DA UNA GRAGNUOLA DI QUESTI VELOCISSIMI PESCI DEL PESO DI QUASI UN CHILO L'UNO, E FINIRE PRIVI DI SENSI...

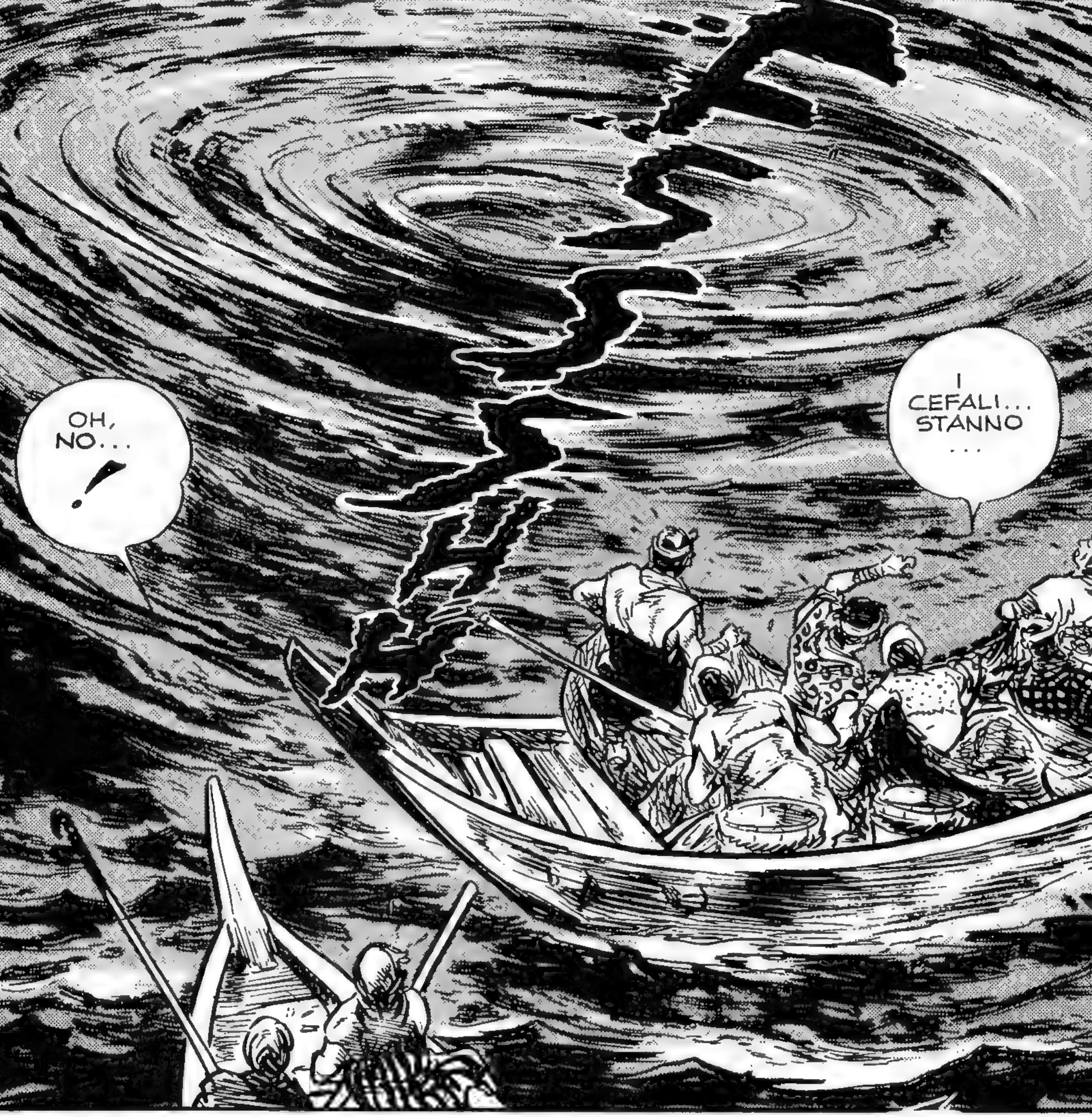


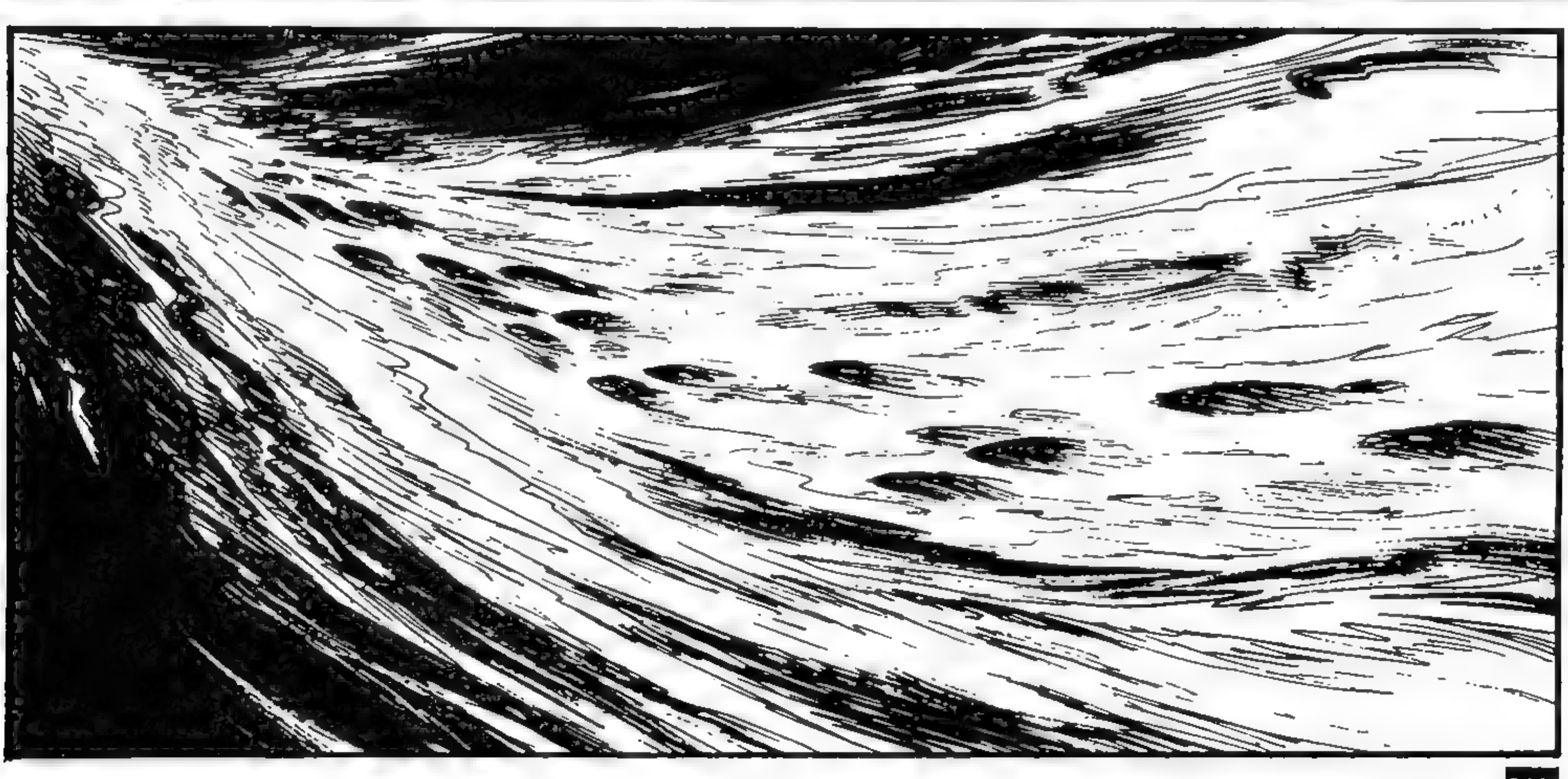
QUANDO IL BANCO DI PESCI È STATO ACCERCHIATO, LA RETE VIENE TRAINATA, E IL TUTTO PORTATO A RIVA...

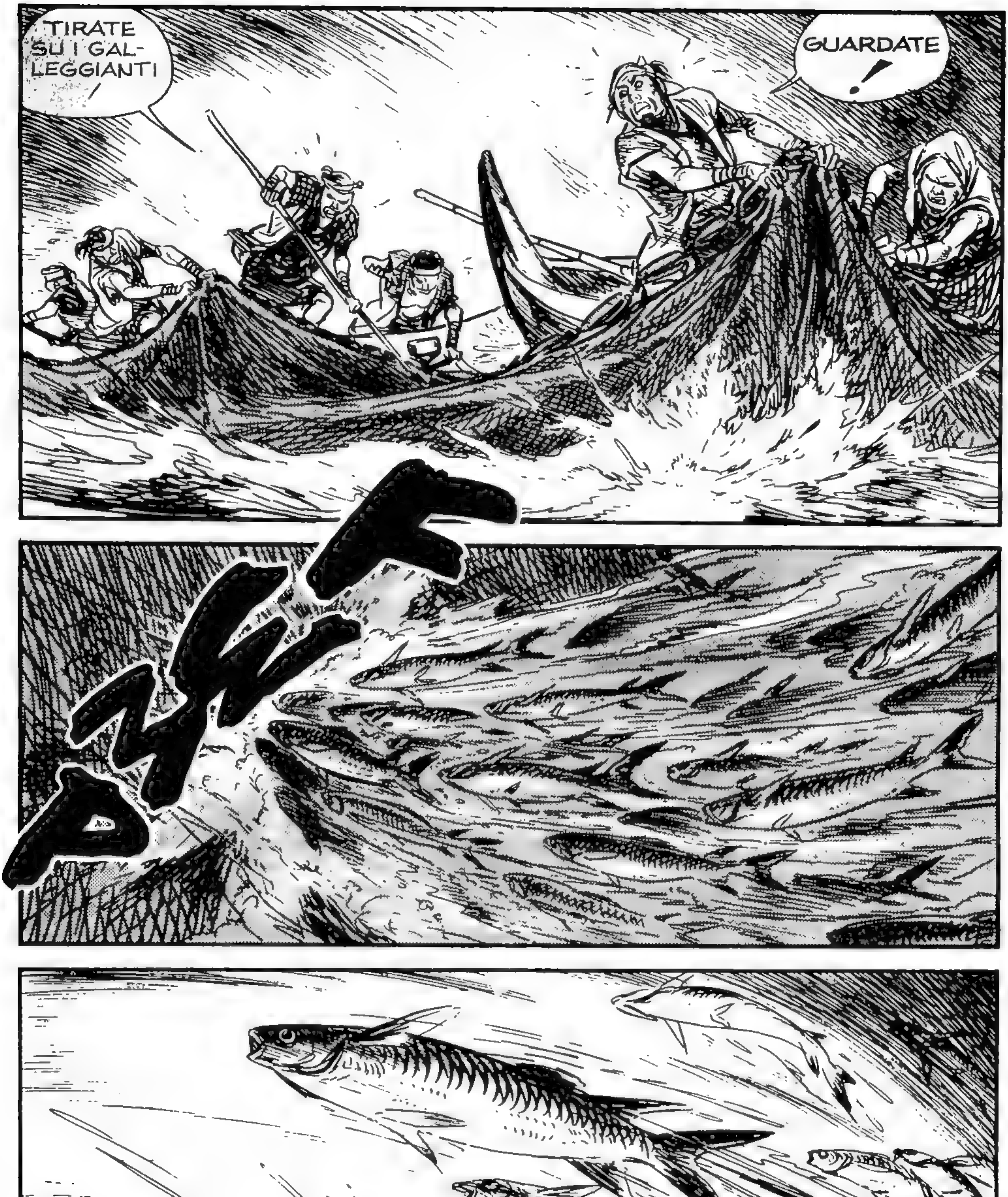
...DOVE L'INTERA FORZA OPERATIVA DEL VILLAGGIO, UOMINI, BUOI, NONCHÉ DONNE E BAMBINI, È PRONTA E IN ATTESA.

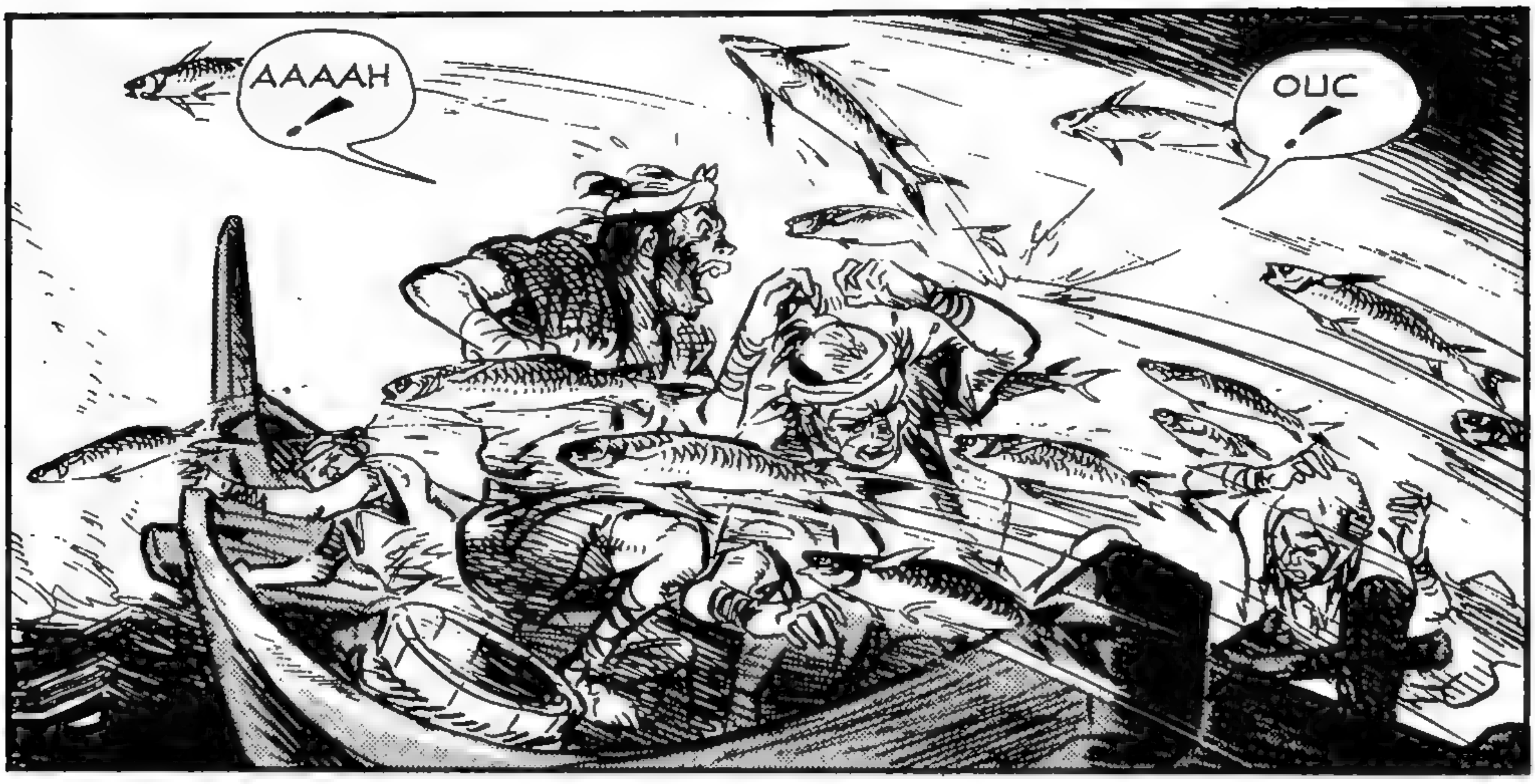

SEMBRA CHE STAVOLTA SIA UNA BELLA PESCA...
GIÀ... DÀ UN'OCCHIATA AL COLORE DELL'ACQUA!
È UNA DELLE MIGLIORI DI SICURO...
AAAAH! CHE SUCCEDE?!
AAAH! ATTENTI!
FERMATELO!
KANG

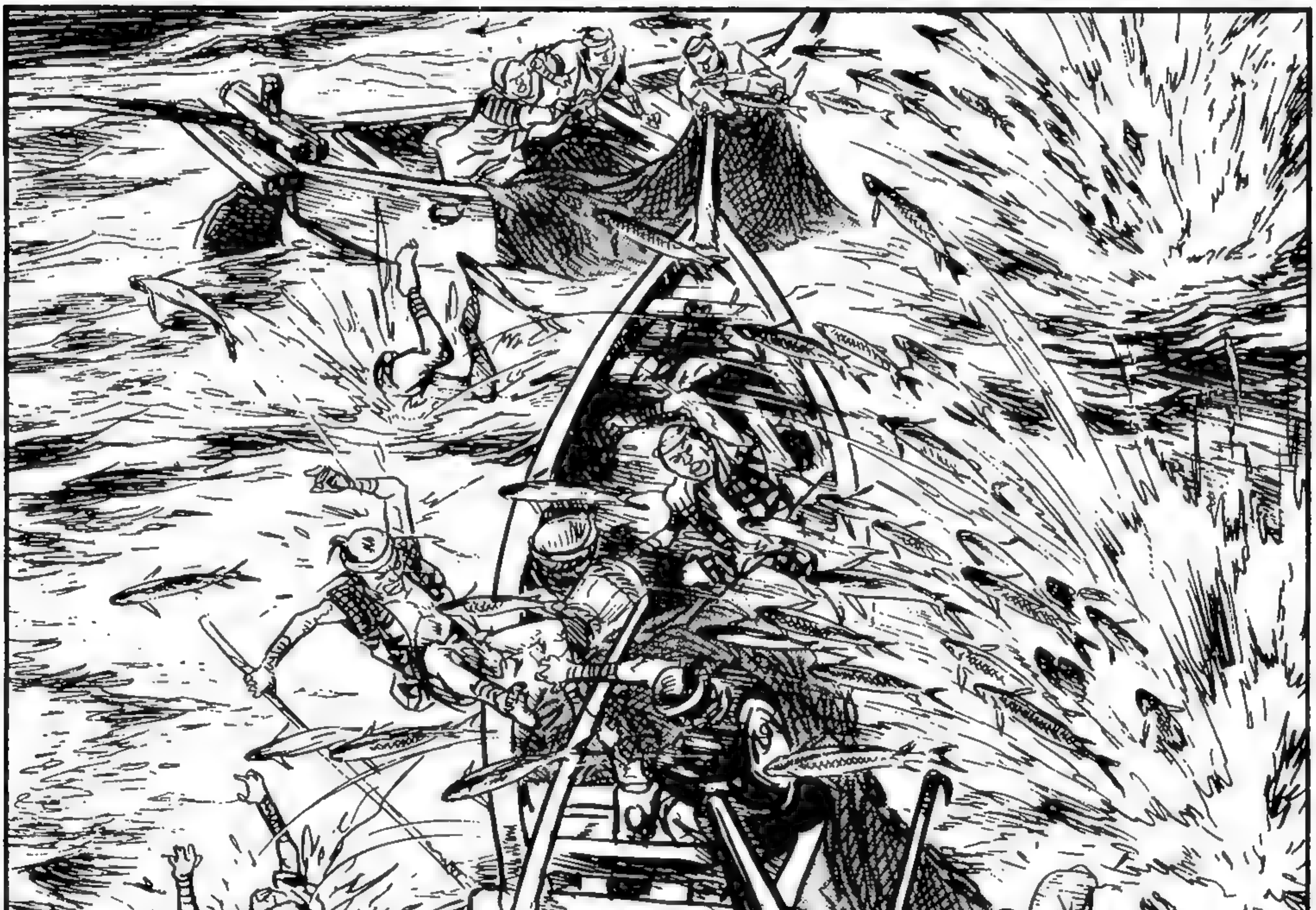

KANG
KANG
KANG
KASHANG

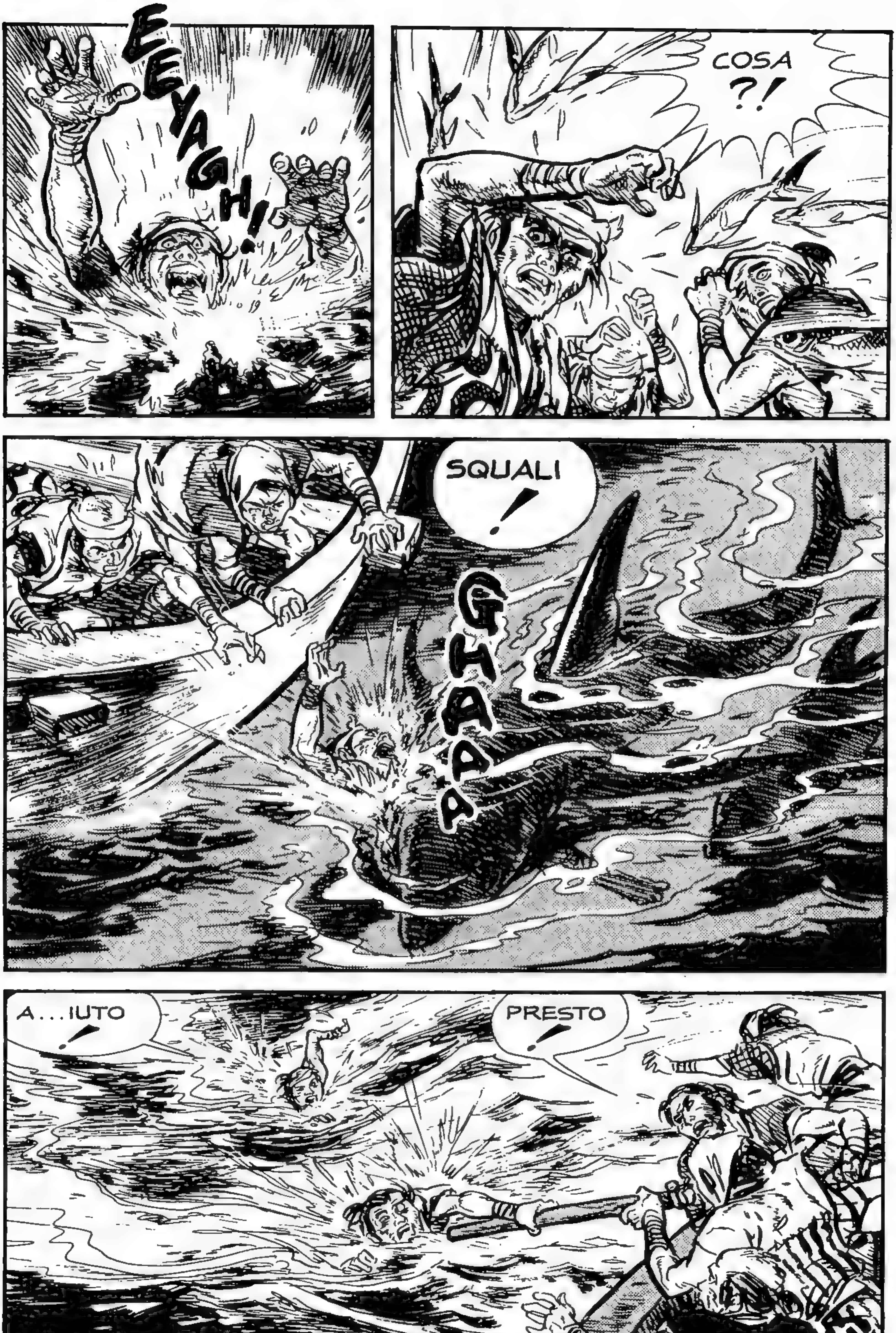

OH, NO... !
I CEFALI... STANNO ...

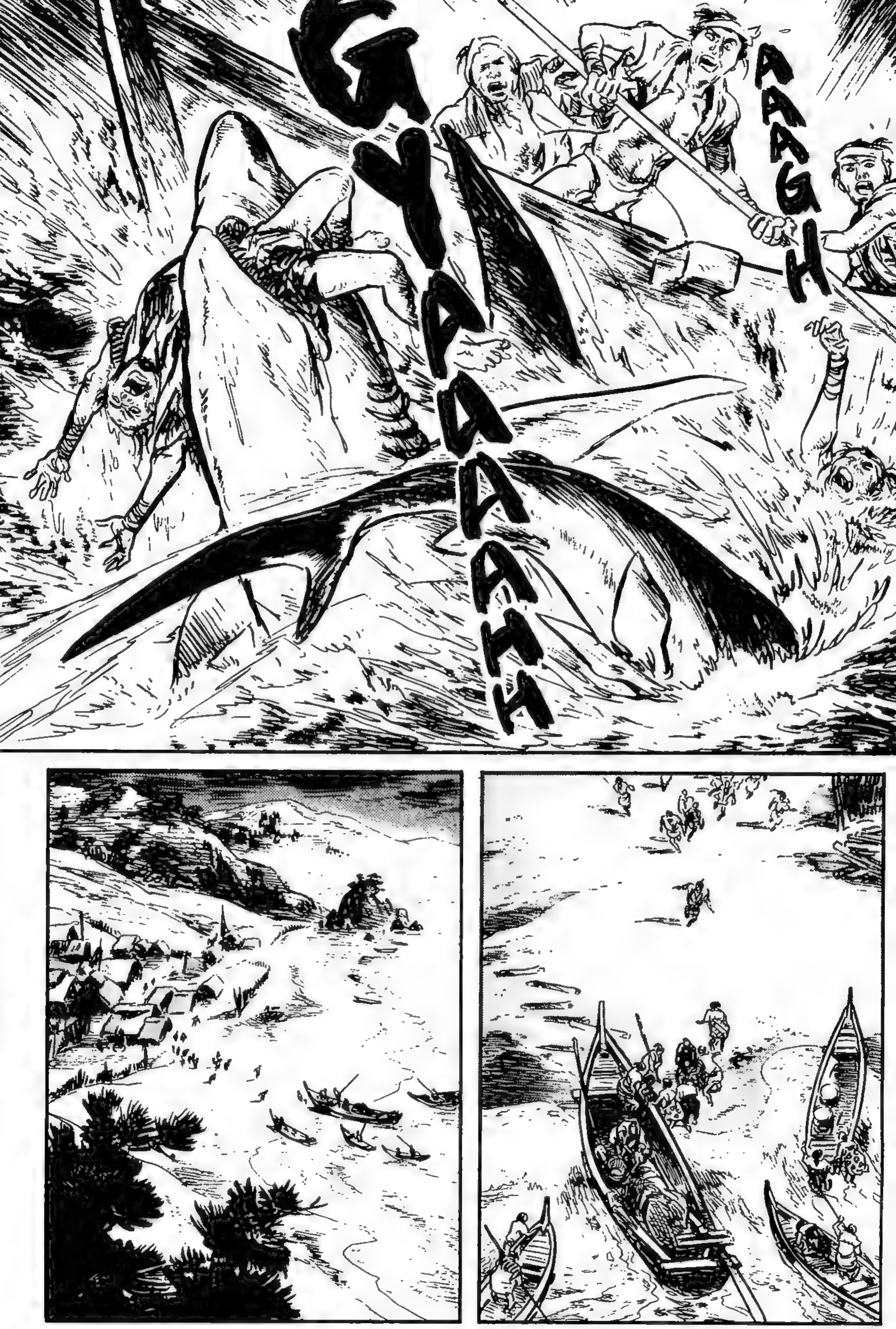


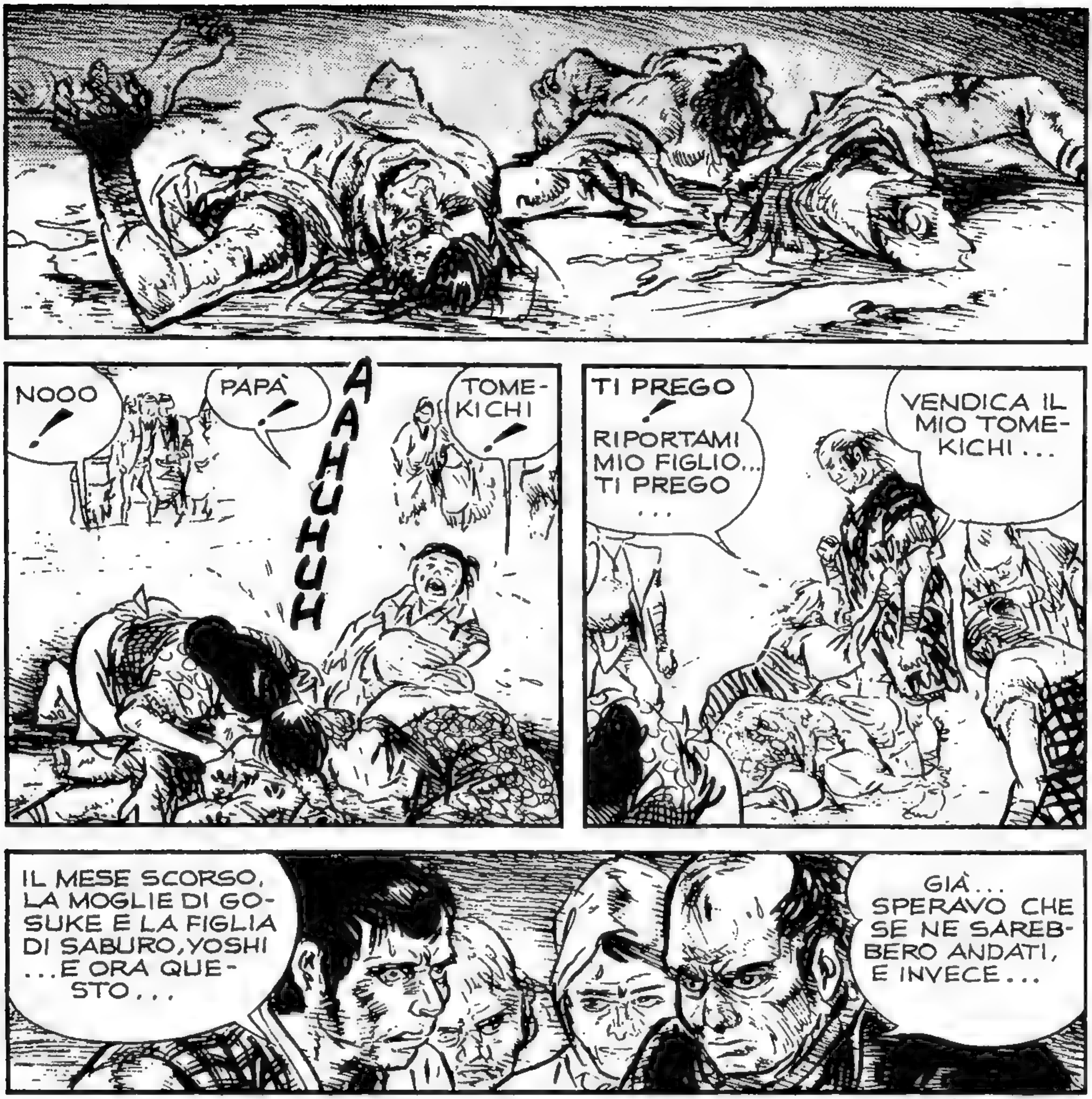

TIRATE SU I GALLEGGIANTI!
GUARDATE!
PWHF
FLOOSHH

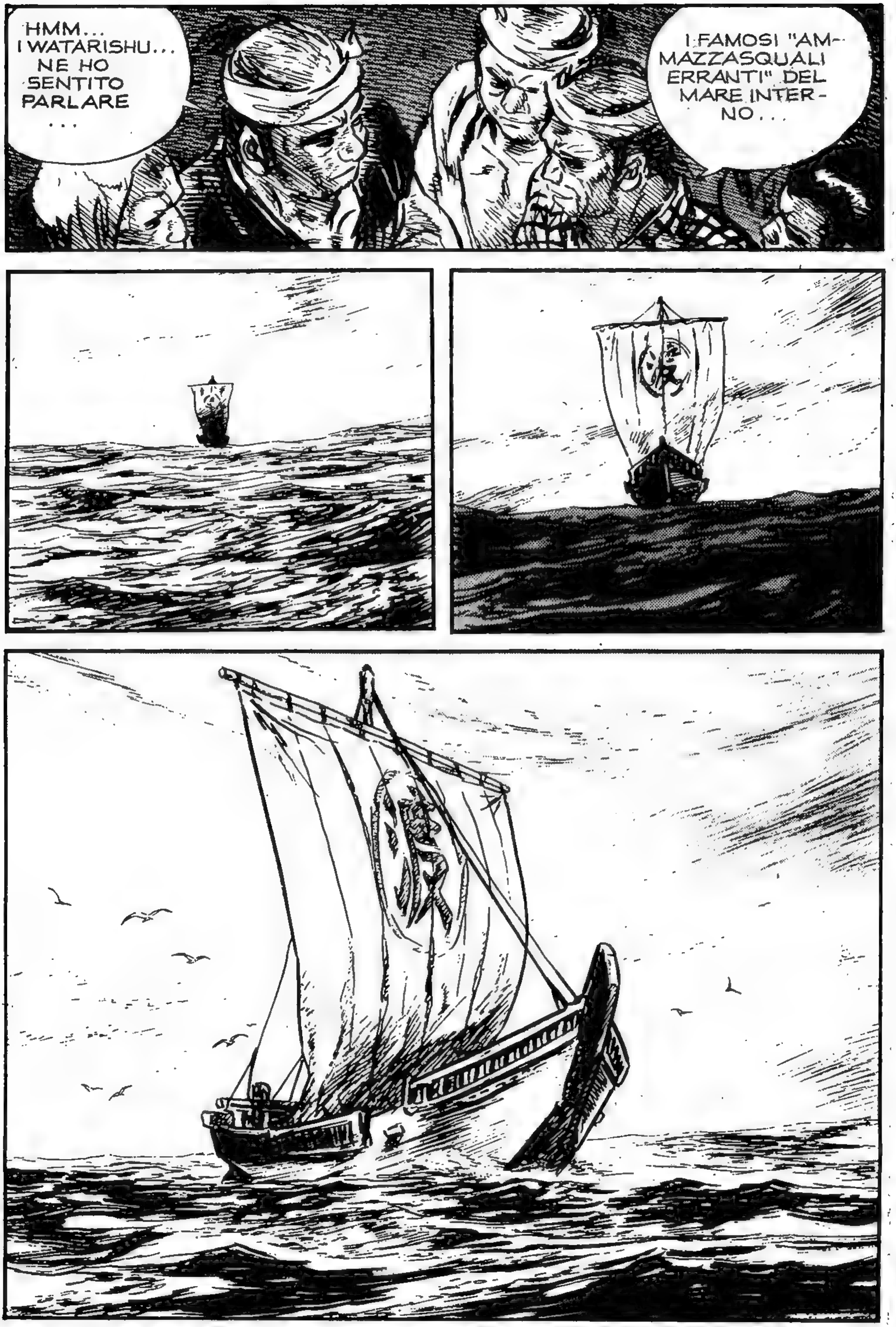

AAAAH!
OUC!

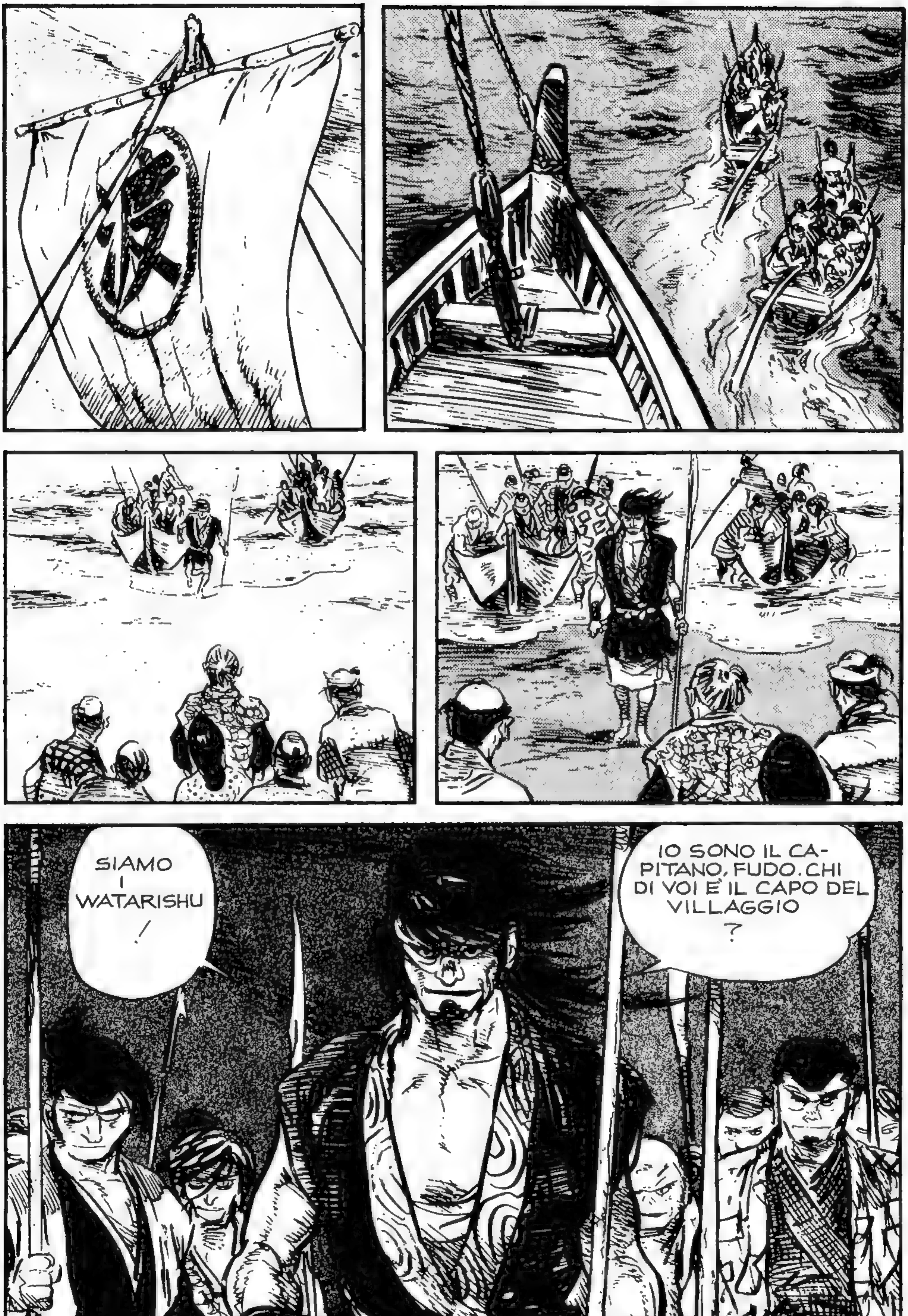


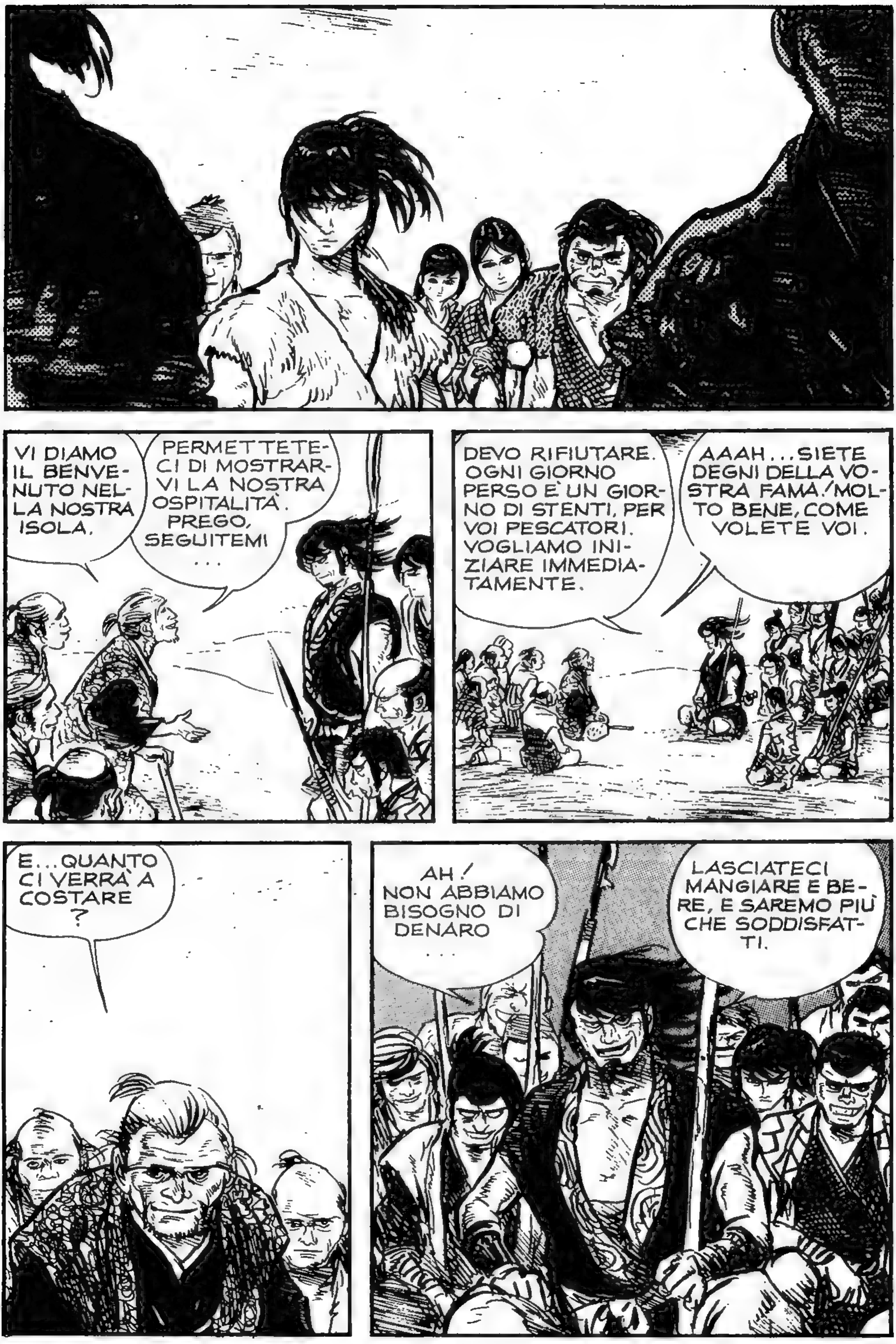

EEYAGH!
COSA ?!
SQUALI!
GHAAA
A... IUTO!
PRESTO!

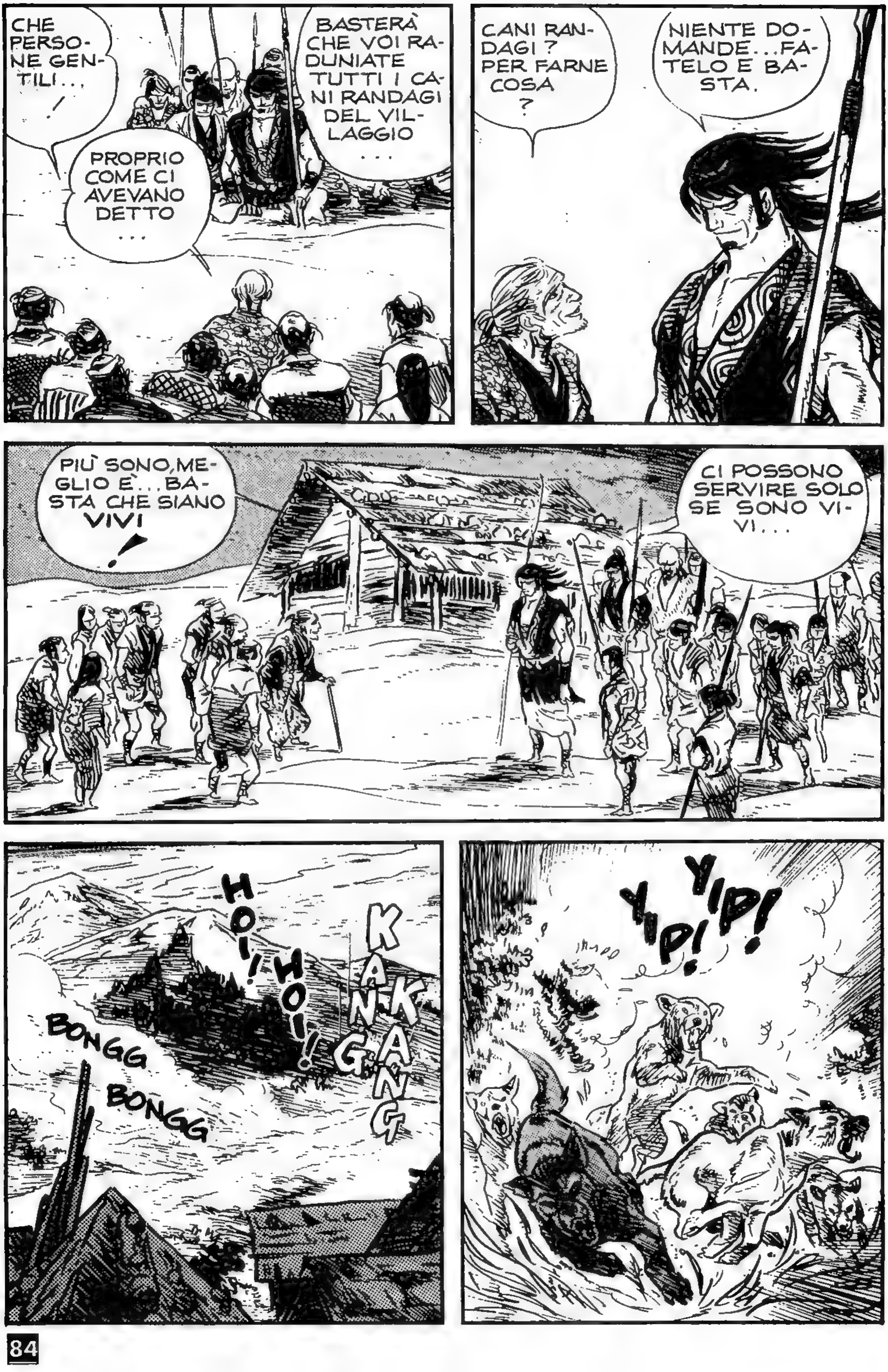

AAAGH
GYAAAAHH

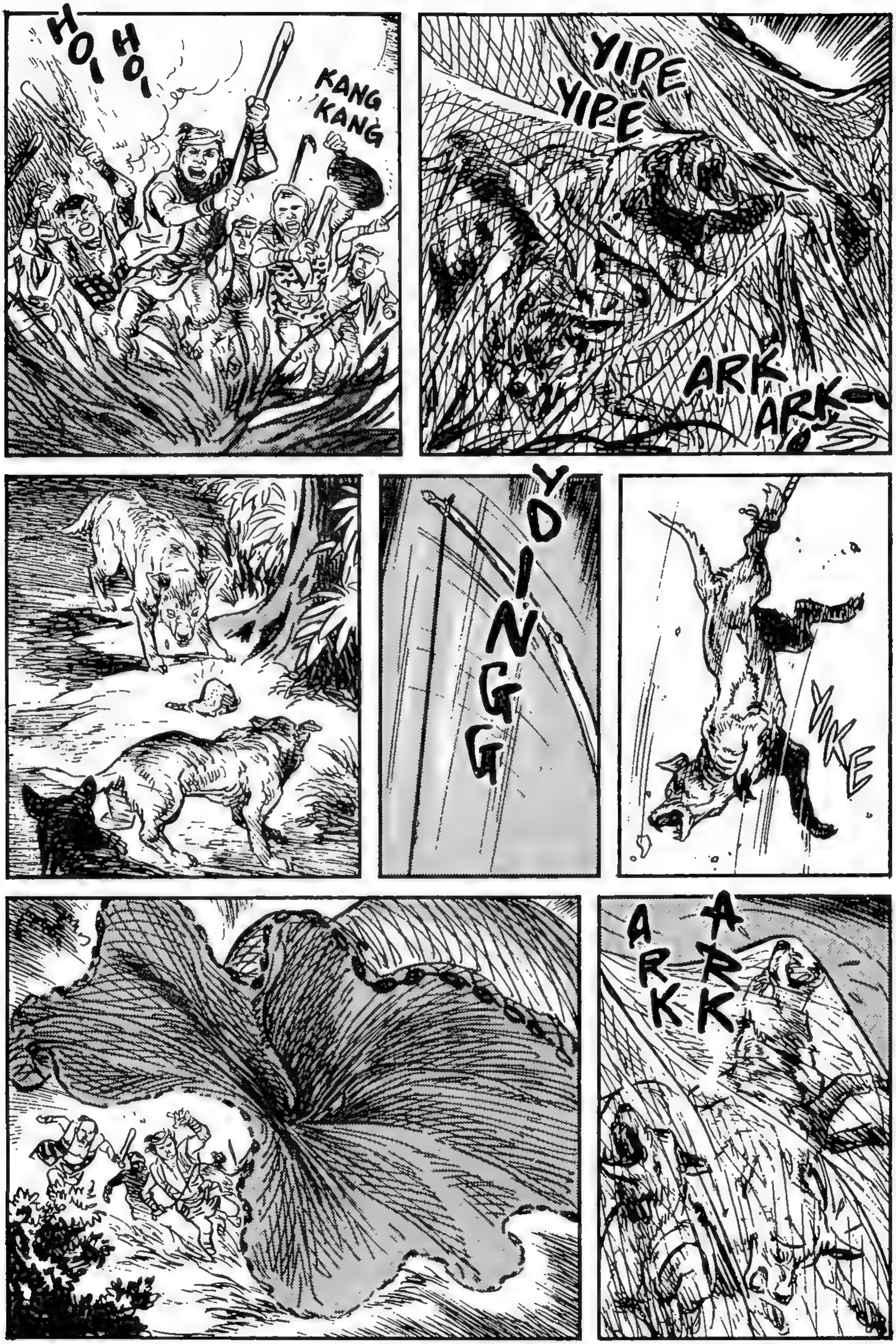

NOOO!
PAPÀ!
AAHUHUH
TOMEKICHI!
TI PREGO! RIPORTAMI MIO FIGLIO... TI PREGO ...
VENDICA IL MIO TOMEKICHI...
IL MESE SCORSO, LA MOGLIE DI GOSUKE E LA FIGLIA DI SABURO, YOSHI ...E ORA QUESTO...
GIÀ... SPERAVO CHE SE NE SAREBBERO ANDATI, E INVECE...
NON POSSIAMO PESCARE SE NON VOGLIAMO ESSERE AMMAZZATI ...
MA SE NON PESCHIAMO, MORIREMO DI FAME...
I WATARISHU ...

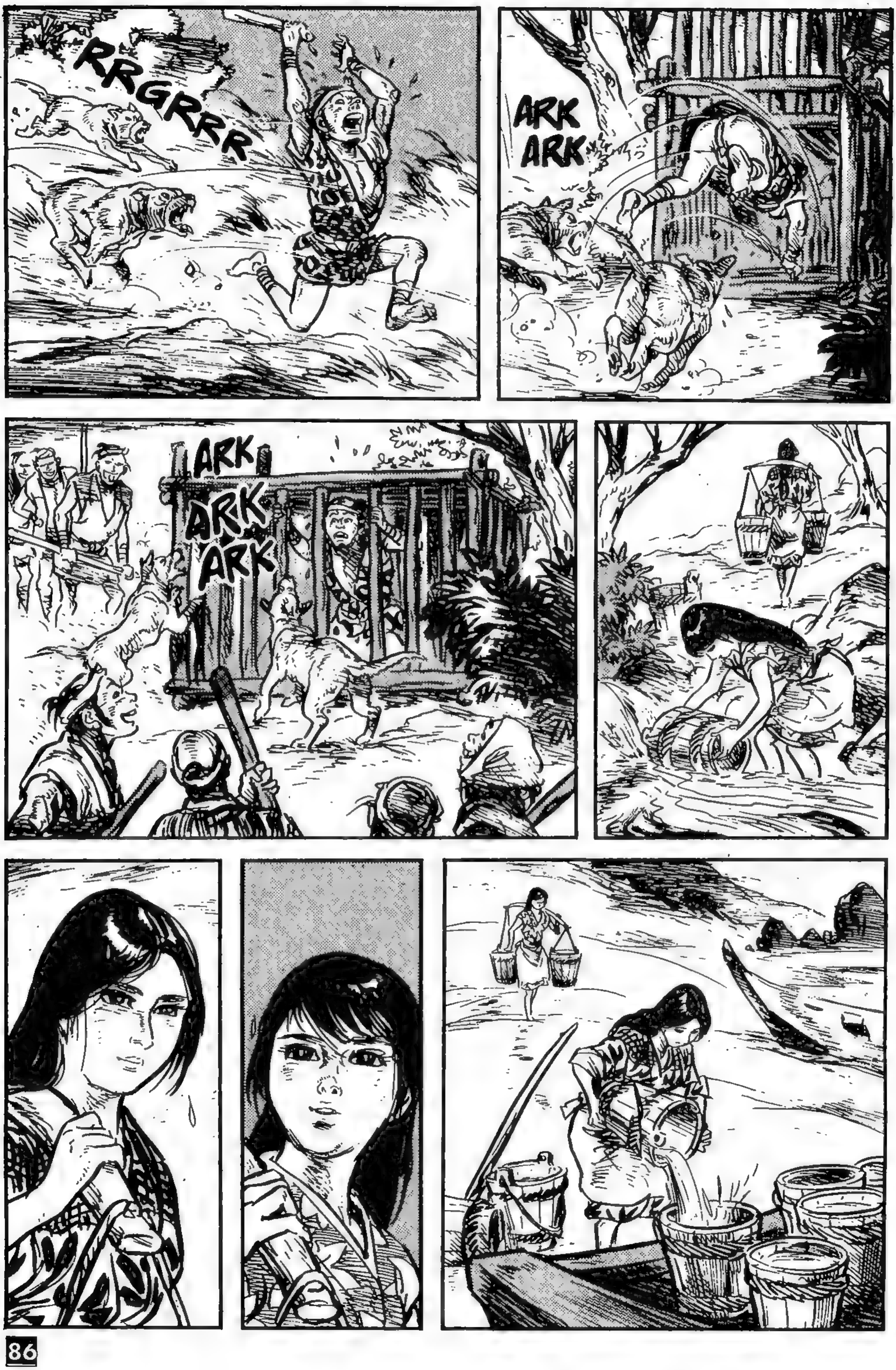

HMM... I WATARISHU... NE HO SENTITO PARLARE ...
I FAMOSI "AMMAZZASQUALI ERRANTI" DEL MARE INTERNO...

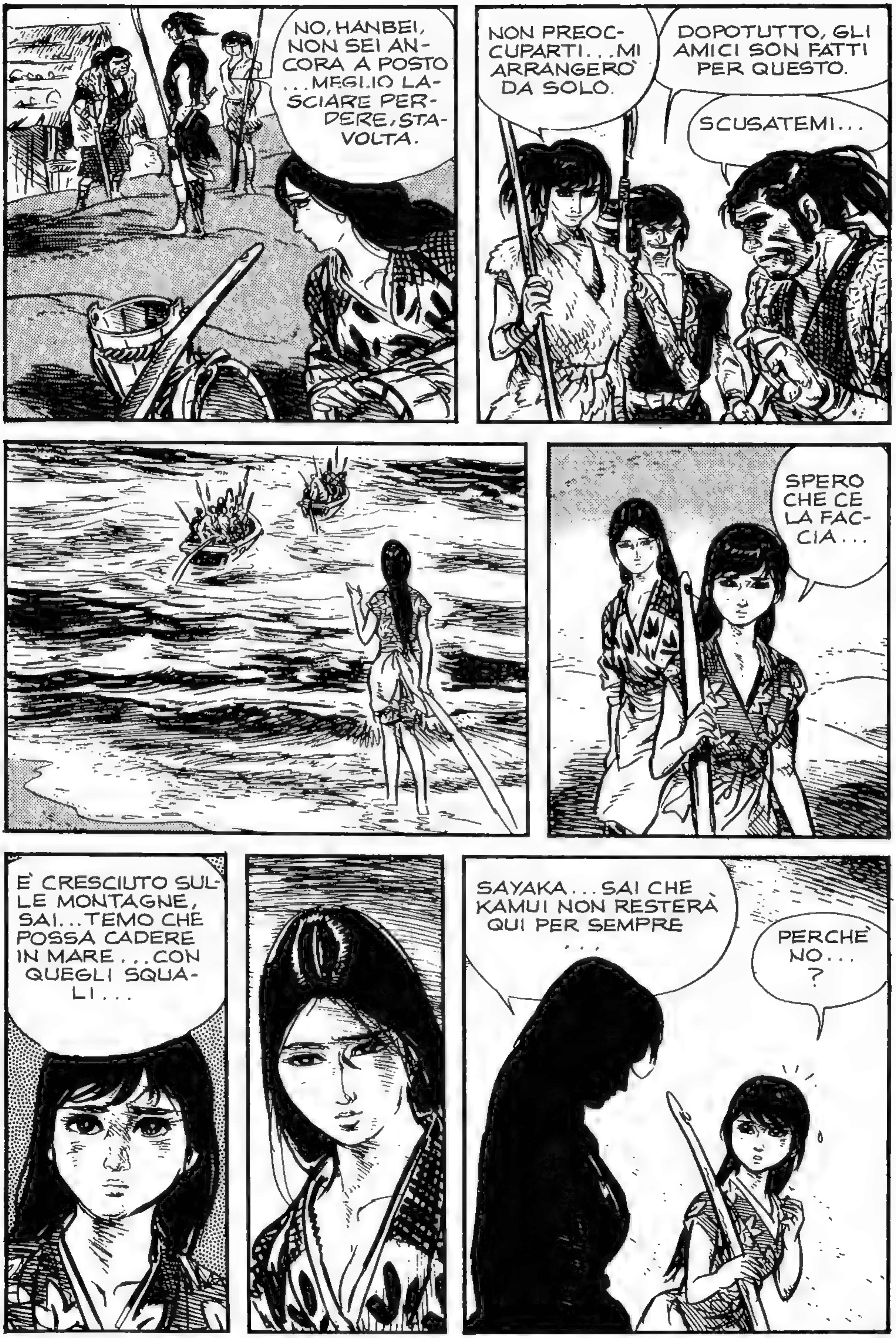

SIAMO I WATARISHU!
IO SONO IL CAPITANO, FUDO. CHI DI VOI È IL CAPO DEL VILLAGGIO?

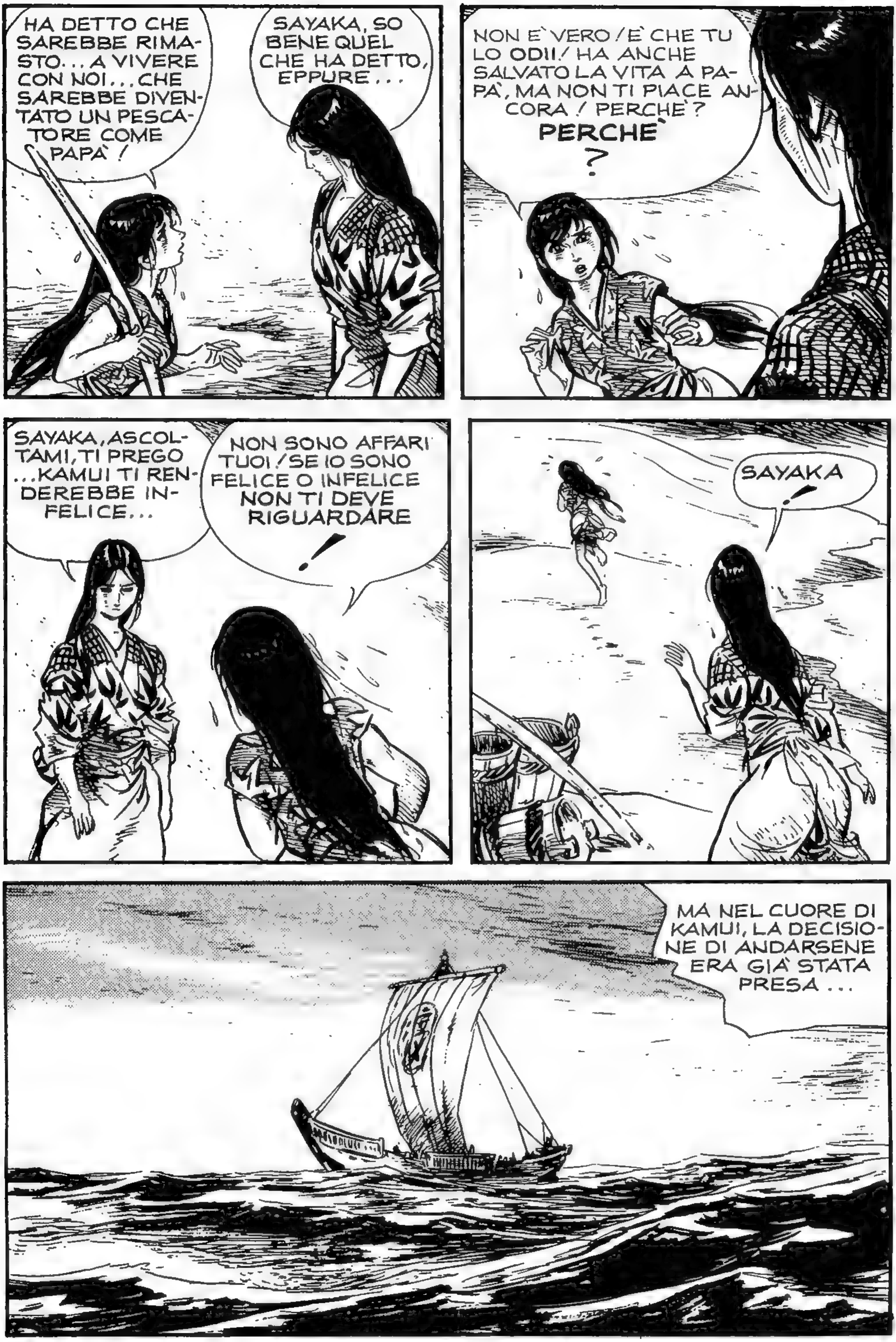

VI DIAMO IL BENVENUTO NELLA NOSTRA ISOLA.
PERMETTETECI DI MOSTRARVI LA NOSTRA OSPITALITÀ. PREGO, SEGUITEMI ...
DEVO RIFIUTARE. OGNI GIORNO PERSO È UN GIORNO DI STENTI, PER VOI PESCATORI. VOGLIAMO INIZIARE IMMEDIATAMENTE.
AAAH... SIETE DEGNI DELLA VOSTRA FAMA. MOLTO BENE, COME VOLETE VOI.
E... QUANTO CI VERRÀ A COSTARE ?
AH! NON ABBIAMO BISOGNO DI DENARO ...
LASCIATECI MANGIARE E BERE, E SAREMO PIÙ CHE SODDISFATTI.

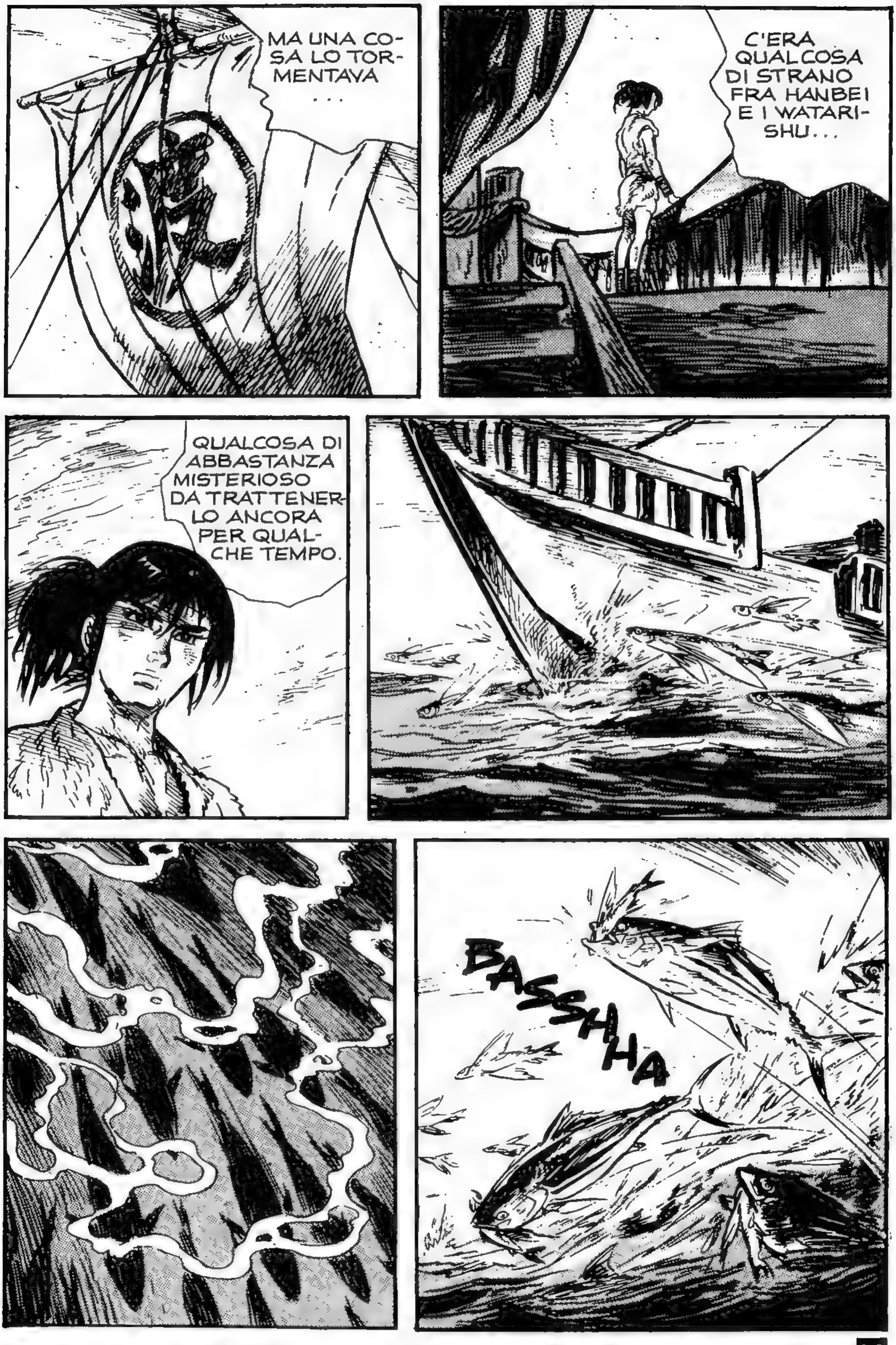

CHE PERSONE GENTILI...!
BASTERÀ CHE VOI RADUNIATE TUTTI I CANI RANDAGI DEL VILLAGGIO...
PROPRIO COME CI AVEVANO DETTO...
CANI RANDAGI? PER FARNE COSA?
NIENTE DOMANDE... FATELO E BASTA.
PIÙ SONO, MEGLIO È... BASTA CHE SIANO VIVI!
CI POSSONO SERVIRE SOLO SE SONO VIVI...
HOI! HOI!
KANG KANG
BONGG BONGG
YIP! YIP!

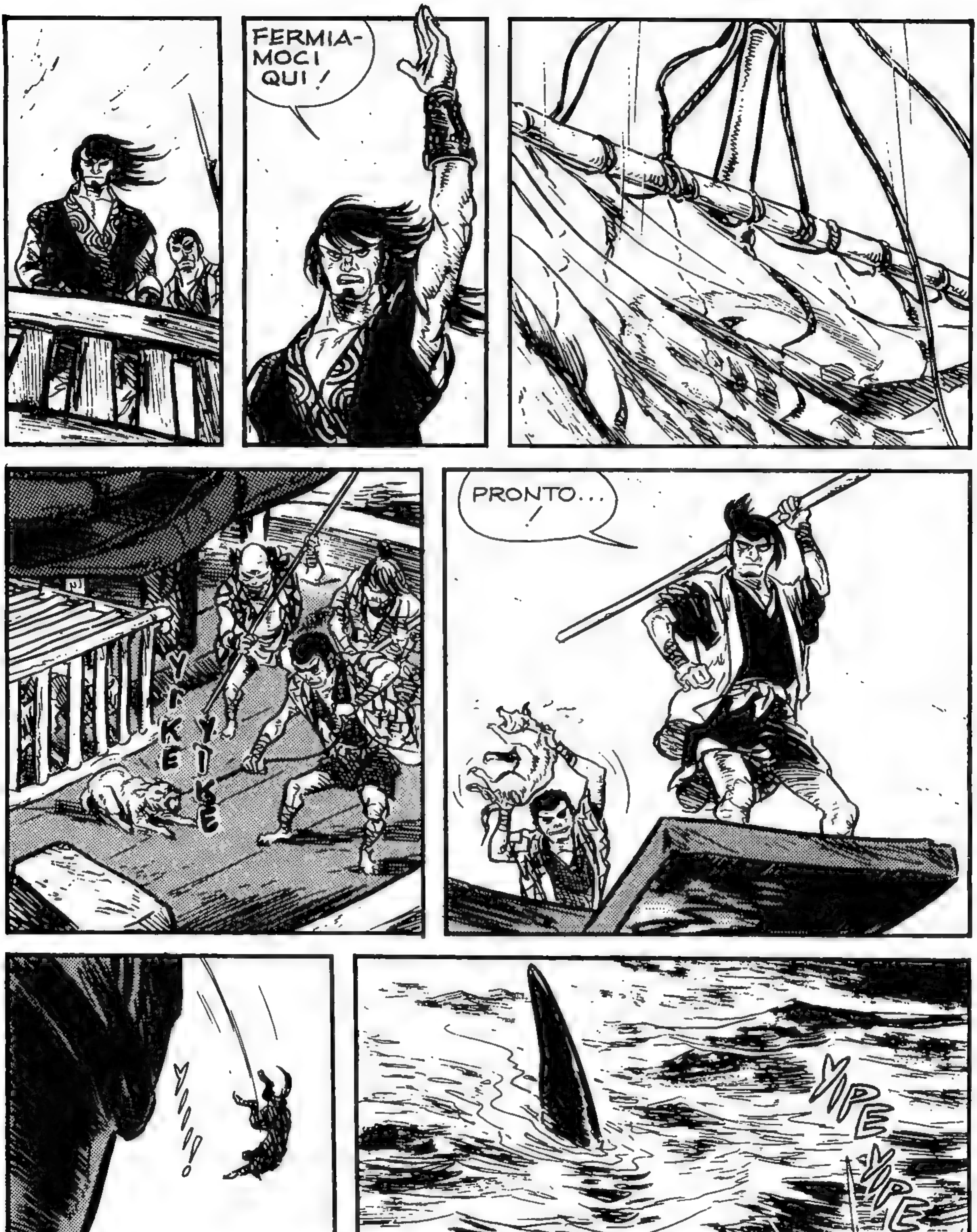

HOI HOI
KANG KANG
YIPE YIPE
ARK ARK
YDINGG
YIKE
ARK ARK

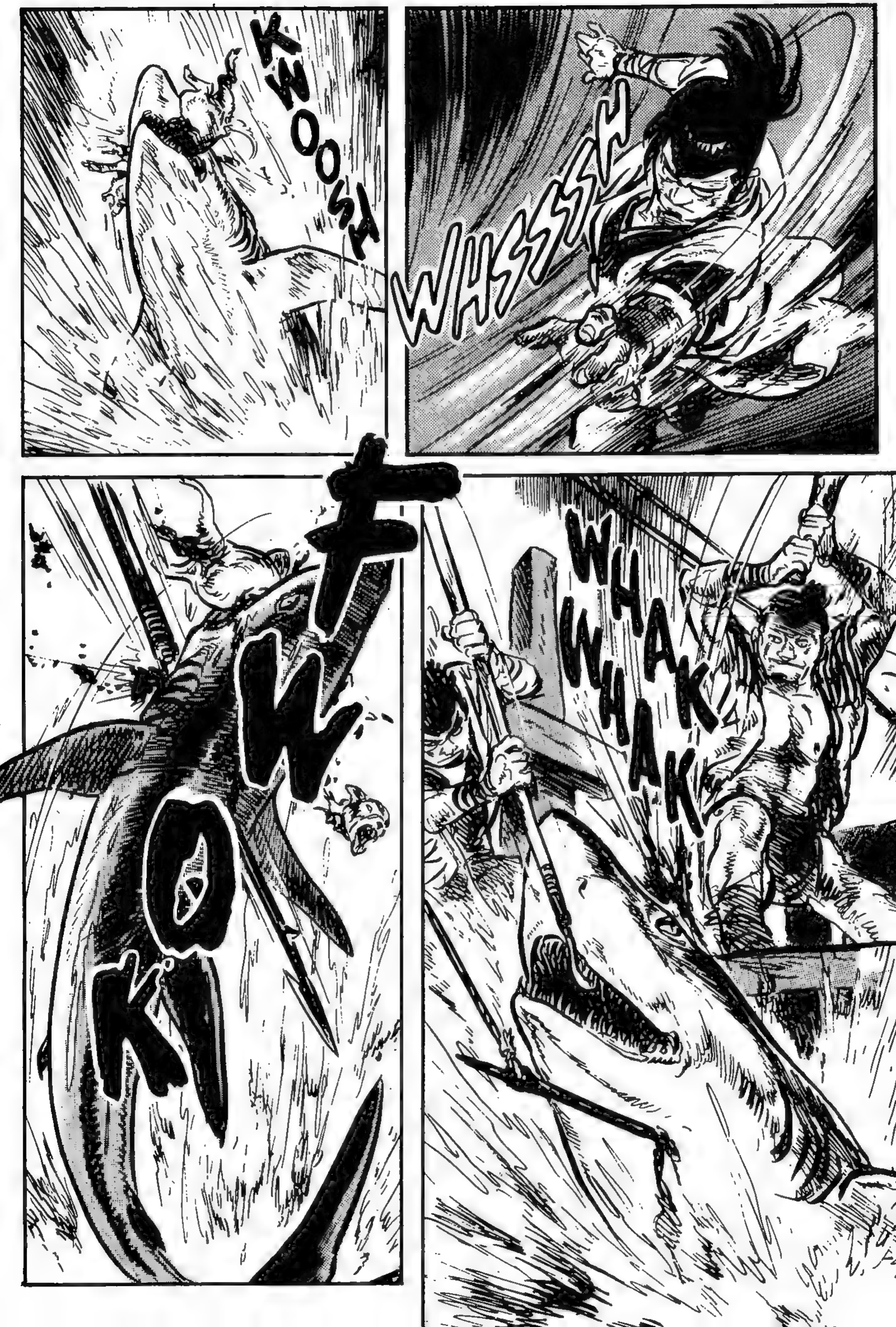

RRGRRRR
ARK ARK
ARK ARK ARK

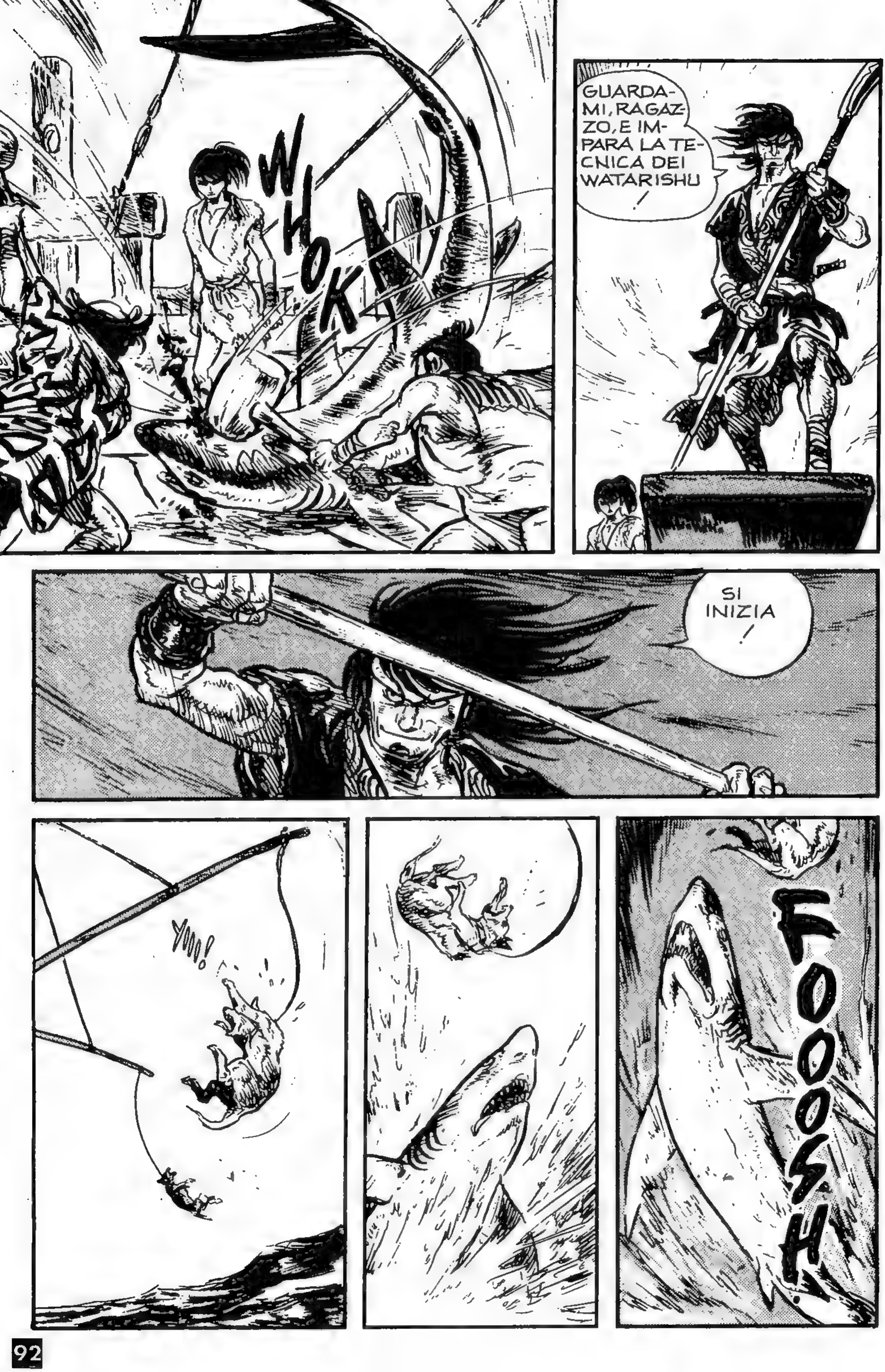

NO, HANBEI, NON SEI ANCORA A POSTO ...MEGLIO LASCIARE PERDERE, STAVOLTA.
NON PREOCCUPARTI...MI ARRANGERÒ DA SOLO.
DOPOTUTTO, GLI AMICI SON FATTI PER QUESTO.
SCUSATEMI...
SPERO CHE CE LA FACCIA...
È CRESCIUTO SULLE MONTAGNE, SAI...TEMO CHE POSSA CADERE IN MARE...CON QUEGLI SQUALI...
SAYAKA...SAI CHE KAMUI NON RESTERÀ QUI PER SEMPRE...
PERCHÉ NO...?

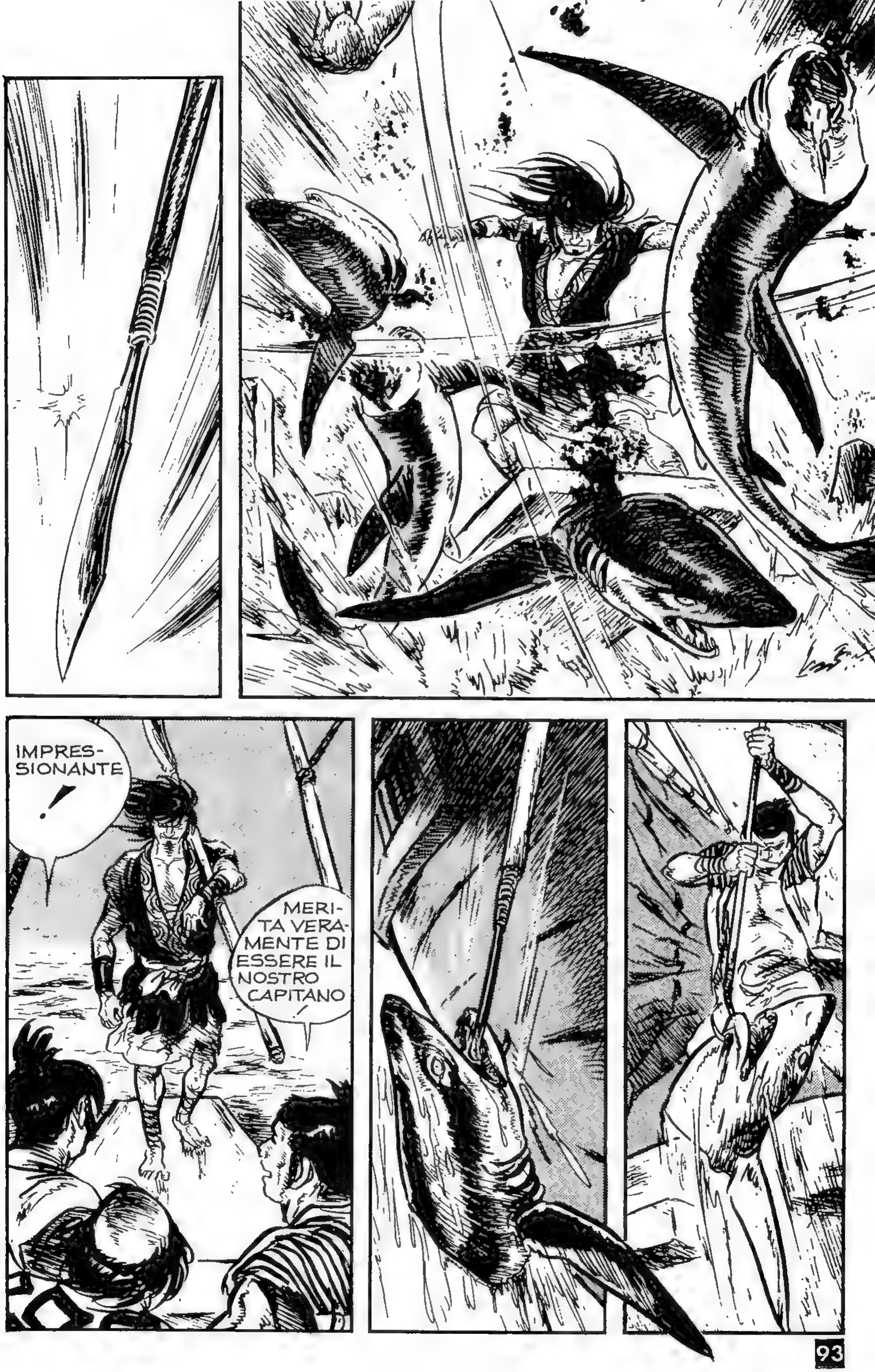

HA DETTO CHE SAREBBE RIMASTO... A VIVERE CON NOI... CHE SAREBBE DIVENTATO UN PESCATORE COME PAPÀ!
SAYAKA, SO BENE QUEL CHE HA DETTO, EPPURE...
NON È VERO! È CHE TU LO ODII! HA ANCHE SALVATO LA VITA A PAPÀ, MA NON TI PIACE ANCORA! PERCHÈ? PERCHÈ?
SAYAKA, ASCOLTAMI, TI PREGO ...KAMUI TI RENDEREBBE INFELICE...
NON SONO AFFARI TUOI! SE IO SONO FELICE O INFELICE NON TI DEVE RIGUARDARE!
SAYAKA!
MA NEL CUORE DI KAMUI, LA DECISIONE DI ANDARSENE ERA GIÀ STATA PRESA...

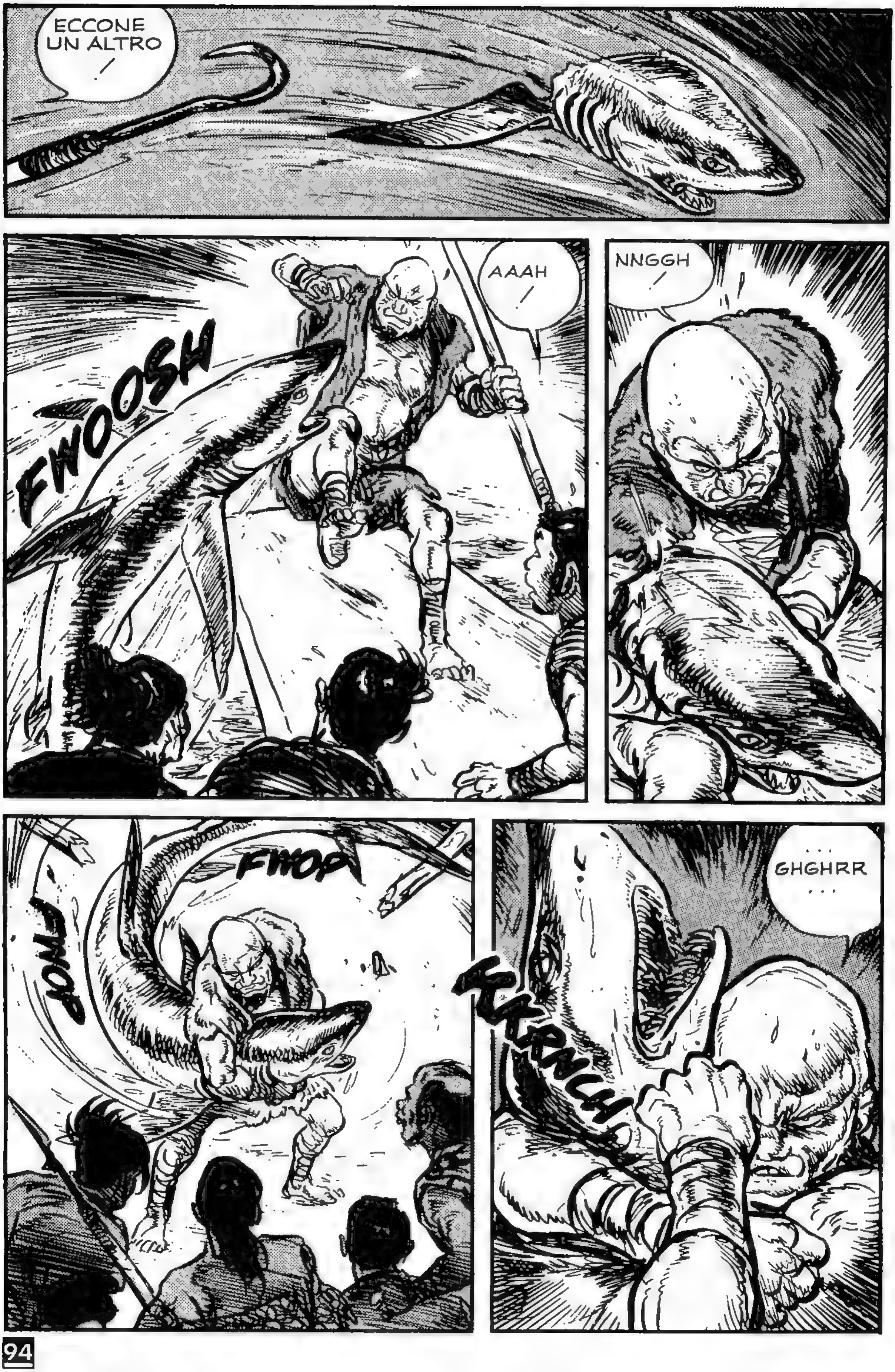

MA UNA COSA LO TORMENTAVA . . .
C'ERA QUALCOSA DI STRANO FRA HANBEI E I WATARI-SHU...
QUALCOSA DI ABBASTANZA MISTERIOSO DA TRATTENERLO ANCORA PER QUALCHE TEMPO.
BASSHHA

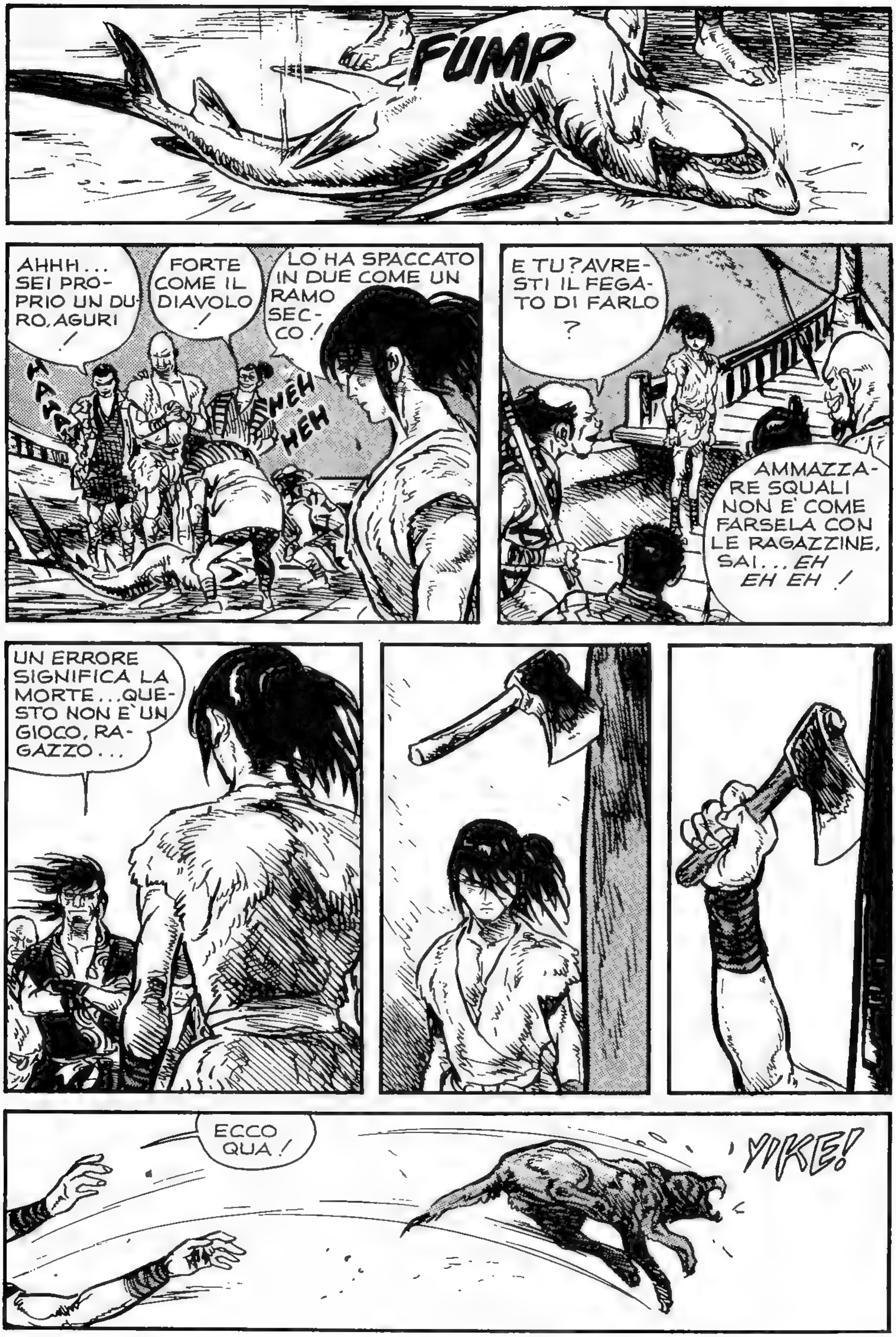

FERMIAMOCI QUI!
YIKE
YIKE
PRONTO...!
Y!!!!
YIPE
YIPE

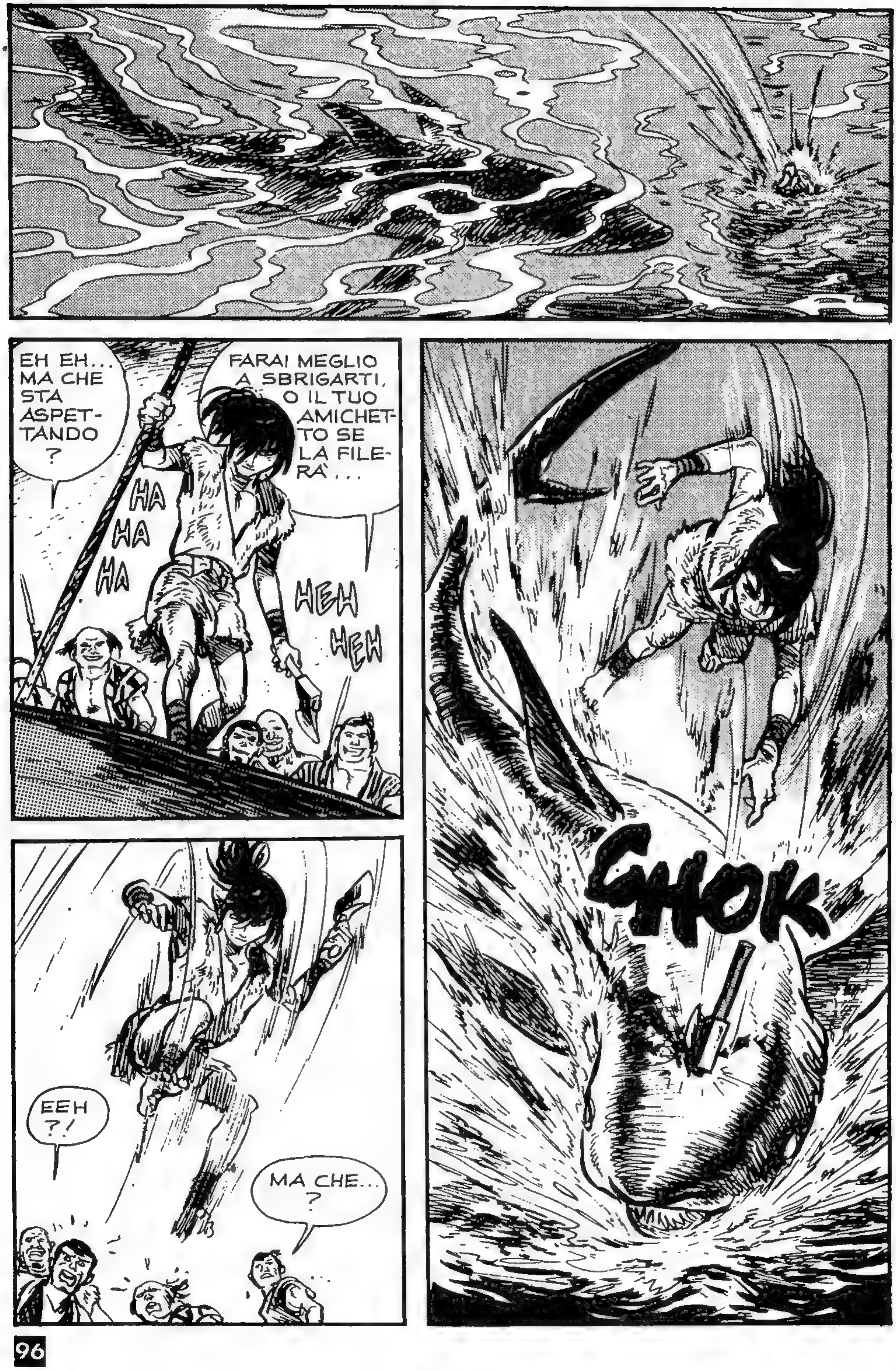

KWOOSH
WHSSSH
TWOKK
WHAK WHAK WHAK

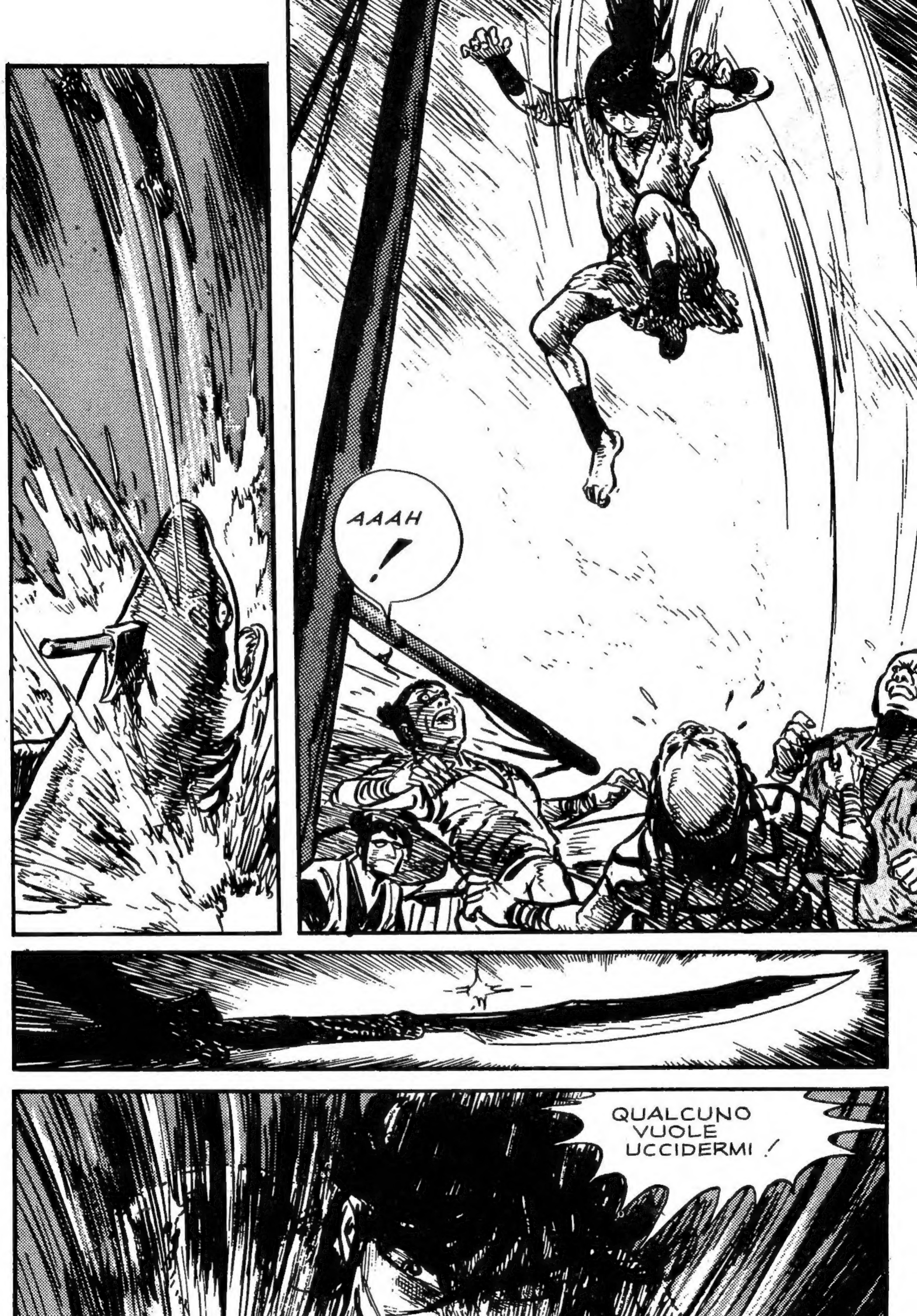

WHOK!
GUARDAMI, RAGAZZO, E IMPARA LA TECNICA DEI WATARISHU!
SI INIZIA!
YUUU!
FOOOSH!

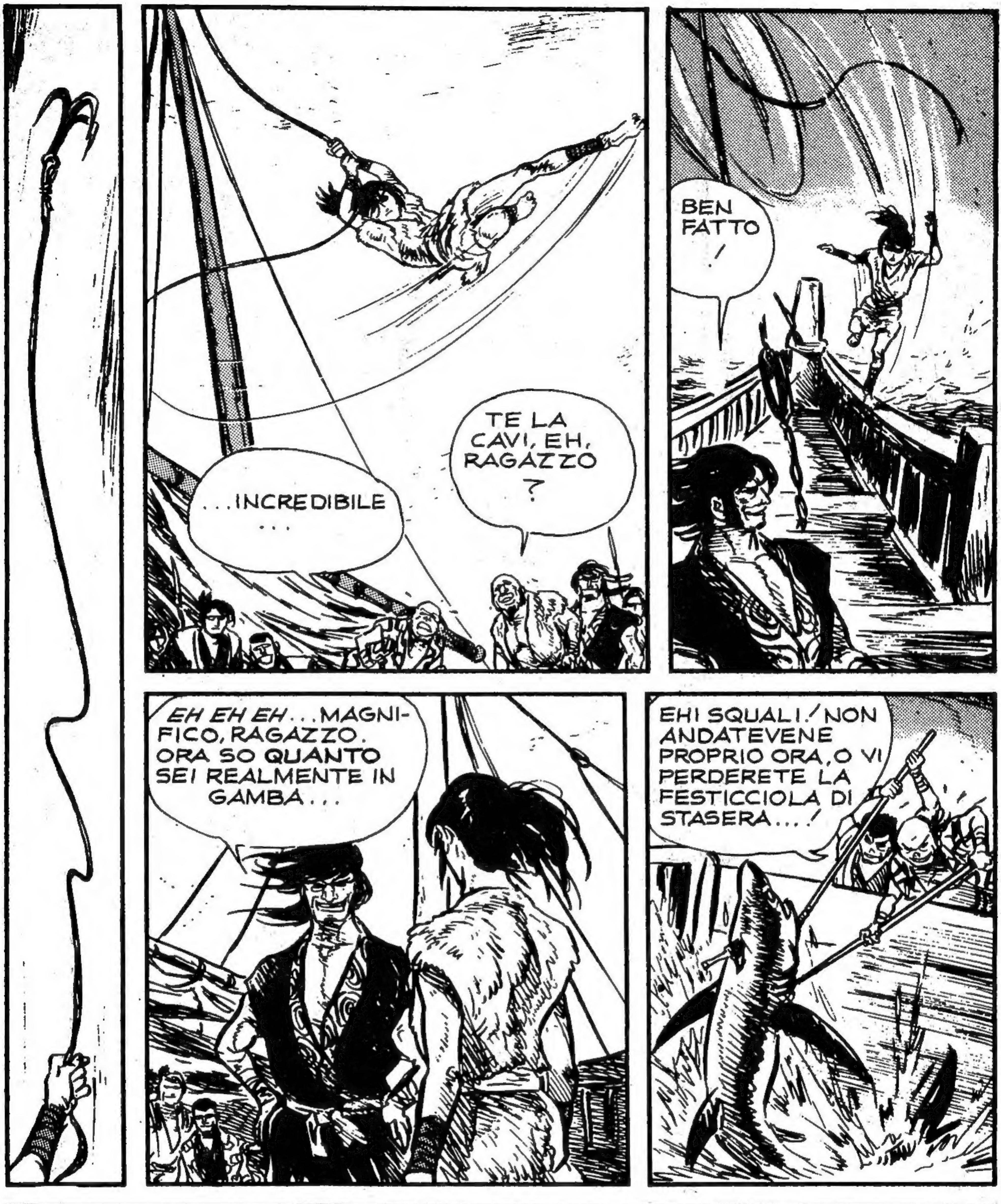

IMPRESSIONANTE!
MERITA VERAMENTE DI ESSERE IL NOSTRO CAPITANO!


ECCONE UN ALTRO!
FWOOSH
AAAH!
NNGGH!
FWOP
FWOP
KKRNCH
...GHGHRR...


FUMP
AHHH... SEI PROPRIO UN DURO, AGURI!
FORTE COME IL DIAVOLO!
LO HA SPACCATO IN DUE COME UN RAMO SECCO!
HA HA
HEH HEH
E TU? AVRESTI IL FEGATO DI FARLO?
AMMAZZARE SQUALI NON È COME FARSELA CON LE RAGAZZINE, SAI... EH EH EH!
UN ERRORE SIGNIFICA LA MORTE... QUESTO NON È UN GIOCO, RAGAZZO...
ECCO QUA!
YIKE!


EH EH... MA CHE STA ASPETTANDO ?
FARAI MEGLIO A SBRIGARTI, O IL TUO AMICHETTO SE LA FILERÀ...
HA HA HA
HEH HEH
EEH ?!
MA CHE... ?
GHOK

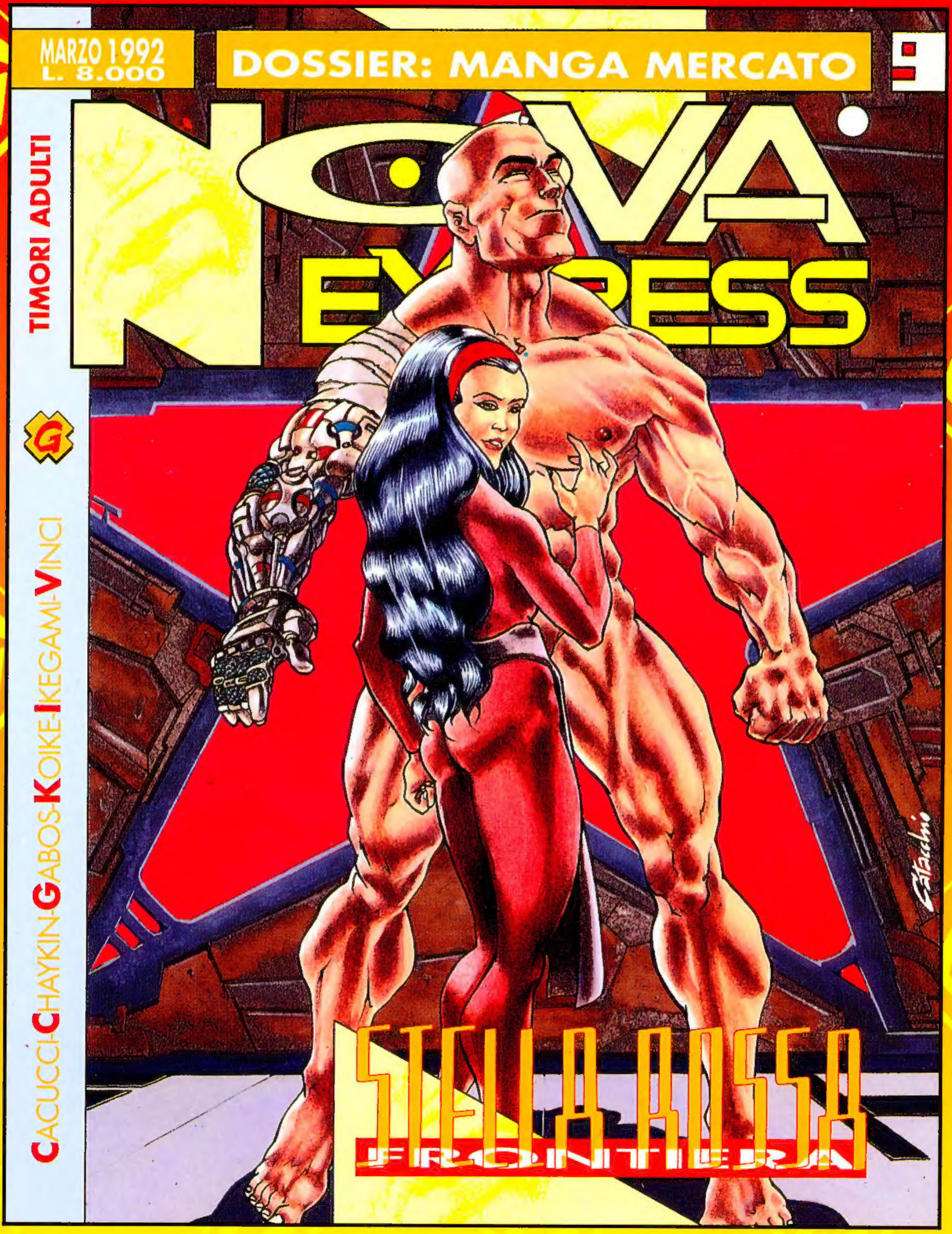

AAAH !
QUALCUNO VUOLE UCCIDERMI !


...INCREDIBILE...
TE LA CAVI, EH, RAGAZZO?
BEN FATTO!
EH EH EH... MAGNIFICO, RAGAZZO. ORA SO **QUANTO** SEI REALMENTE IN GAMBA...
EHI SQUALI! NON ANDATEVENE PROPRIO ORA, O VI PERDERETE LA FESTICCIOLA DI STASERA...!
POCO FA HO SENTITO DISTINTAMENTE IL RESPIRO DELL'OMICIDIO...
SENZA DUBBIO, UNO DI QUESTI UOMINI E' UN ASSASSINO NINJA...

CONTINUA...

VA
COMIX
FRANK MILLER ★ DAVE GIBBONS
GIVE ME
LIBERTY
★ UN SOGNO AMERICANO ★
RTY
stige
17 x 26
.000
FRANK MILLER ★ DAVE GIBBONS
GIVE ME
LIBERTY
★ UN SOGNO AMERICANO ★
1: CASE E GIARDINI
L.5.000
N.4
FRANK MILLER ★ DAVE GIBBONS
GIVE ME
LIBERTY
★ UN SOGNO AMERICANO ★
PAX
2: VIAGGI E DIVERTIMENTI
Granata

VOSTOK È TORNATO!


MARZO 1992
L. 8.000
DOSSIER: MANGA MERCATO
9
NOVA EXPRESS
TIMORI ADULTI
CACUCCI-CHAYKIN-GABOS-KOIKE-IKEGAMI-VINCI
Catacchio
STELLA ROSSA
FRONTIERA

Granata

STELLA ROSSA: FRONTIERA

DA MARZO SU NOVA EXPRESS.